двухслойным DVD 8,5 Гб.

№6(85)`2004

Навигатор игрового мира



Star Wars Knights of the Old Republic: The Sith Lords
Почувствуй силу темной стороны

Dreamfall: The Longest Journey
Самое долгое путешествие, часть вторая

Pacific Fighters
Олег Медокс рассказывает о своем новом проекте

На DVD полная версия
Ragnarok Online
15 дней бесплатно

DOOM 3
Parkan II
Half-Life 2
Evil Genius
The Sims 2
The Movies
EverQuest II
Battlefield 2
NBA Live 2005
FIFA Football 2005
Silent Hill 4: The Room
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
Grand Theft Auto: San Andreas
Sid Meier's Pirates!
Tom Clancy`s Ghost Recon 2
Tom Clancy`s Splinter Cell 3
World of WarCraft

Периметр
Не все гениальное - просто

Manhunt
Когда я пришел, они все уже были мертвы!

Первая информация о
Runaway 2, Gothic III, Age of Empires 3, Neighbours From Hell 3, Operation Flashpoint 2, The Guild 2

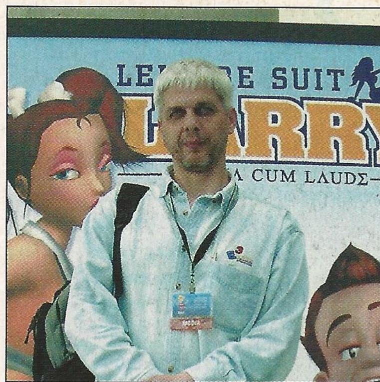
КОНКУРС *стр. 14*
Выиграй работу в Nival

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

на CD и DVD демо-версии
Xpand Rally и «В тылу врага»

ISSN 1680-3264





Всем привет!

Помните анекдот про неуловимого Джо? Того самого, который никому не нужен? Не так давно Electronic Arts наконец-то расщедрилась и последовала примеру практически всех остальных издателей MMORPG. Появилась возможность скачать из Сети клиент UO и поиграть в нее пробные пятнадцать дней. А тут еще мне сообщили письмом о том, что мой бывший гильдмастер Корик (гильдия Black Watch) перебрался на шард Drachenfels, т.к. в последнее время ему не хватает общения с русскими игроками, которых на Pacific'е становится все меньше и меньше.

И Сотник вернулся в Ультиму. В настоящую Ультиму, не левую. Первым делом я отправился на Drachenfels, где создал паладина Sot'a. К огромному сожалению, вскоре после эйфории, связанной с эмоциями возвратившегося блудного сына, наступило достаточно горькое разочарование.

Ультима выглядит вымершей. На PvP'шной Феллюке это особенно бросается в глаза. Когда я подошел к главному банку Британии, то не застал там ни одного персонажа. Попытка купить сделанные грандмастером-кузнецом простейшие доспехи для слегка прокачавшегося Сота окончились полной неудачей. Я обошел добрую половину доступной для застройки территории и не нашел ни одного вендора, торгующего железными доспехами. Да и количество вендоров сократилось в несколько раз. В тех местах, где раньше стояли целые гипермаркеты, теперь возвышаются запертые резиденции.

Более того, за два дня я не встретил ни одного перса, добывающего ресурсы.

Зато я увидел в продаже колечко, повышающее скилл Taming на 15 единиц. Когда-то моему тэймеру Knot'у не хватило полтора поинта для того, чтобы он смог тэймить драконов. А теперь +15 к тэймингу можно купить за какие-то жалкие 20 тысяч монет. Моему кладоискателю Black Dwarf'у для фарминга этой суммы потребовалось бы часа полтора...

Попса. Она добралась и сюда. Политика "Все, что хотите, были бы деньги" убила еще одну игру. Когда мне попались по дороге три чара, восседающие на довольно странного вида броненосцах, я им задал простой вопрос: "Что случилось с UO?" И получил простой ответ: "Теперь маг со скиллом 80 может убить мага-грандмастера". А ведь скилл 80 можно купить за баксы.

Контрольная проверка наблюдений с посещением шарда Pacific все подтвердила. Та же картина. На месте башни гильдии Black Watch теперь стоит закрытый на ключ эксклюзивного дизайна особняк, принадлежащий Корику. В нем тоже нет ни одного вендора...

Вот почему мы не выкладываем клиент UO на наш DVD. Пятнадцатидневный триал в данном случае - мертвому примочка. Современная Ultima Online больше напоминает некрополь, при посещении которого вспоминается о былом и славном, но где не хочется оставаться надолго. В сентябре UO исполнится семь лет. Воспользовавшись поводом, EA даже выпустит в июне специальное издание игры. Странные люди.

С 11 по 14 мая в Лос-Анджелесе прошла юбилейная Electronic Entertainment Expo. В этом выпуске журнала вы найдете подробный отчет о поездке и множество превьюшечных статей. Ну а на DVD - видеоматериалы и трейлеры анонсированных новинок. На момент сдачи номера уже названы претенденты на звание "Лучшая игра E3" в различных номинациях. Пальму первенства пока держит Halo 2, которую выдвинули на соискание аж четыре раза. Судьи - представители 36 наиболее авторитетных печатных изданий и сайтов (не только игровых, кстати). Победители будут объявлены восьмого июня, за недельку до того, как этот номер поступит в продажу.

Хочу также обратить ваше внимание на то, что у редакции поменялись банковские реквизиты, которые нужно указывать при подписке.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№ 85
ИЮНЬ 2004

Учредители
Али Даутов
Татьяна Журавская
Главный редактор
Игорь Бойко
Выпускающий редактор
Константин Подстрешный
Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов
Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев
Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев
Редактор раздела новостей
Алексей Ратушкин
Работа с CD и DVD
Алексей Ратушкин
Юрий Пашолок
Корректор
Алена Лукаш
Арт-директор
Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков
Коммерческие директора
Али Даутов
Сергей Журавский
Художники
Александр Еремин
Даниил Кузьмичев
Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound
Отдел рекламы
Александр Смирнов
Телефон: 744-6787
E-mail: reklama@gamenavigator.ru

Обложка:
World of Warcraft

Подписной индекс:
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации
ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж **65.000** экз.
Цена свободная.

ООО "**Навигатор Паблишинг**", 2004 г.

Список игр в номере:

Список рекламы в номере:

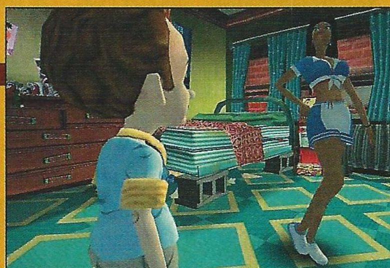
Внимание!

Подарочные диски для редакционных подписчиков отправляются специальной заказной бандеролью.



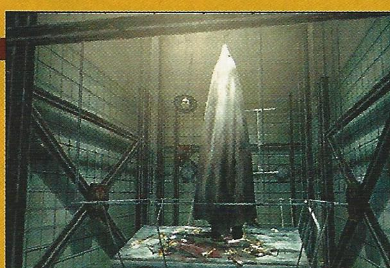
Подписка!!! Стр. 207



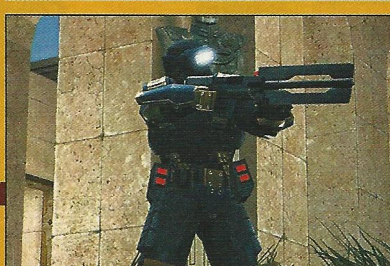










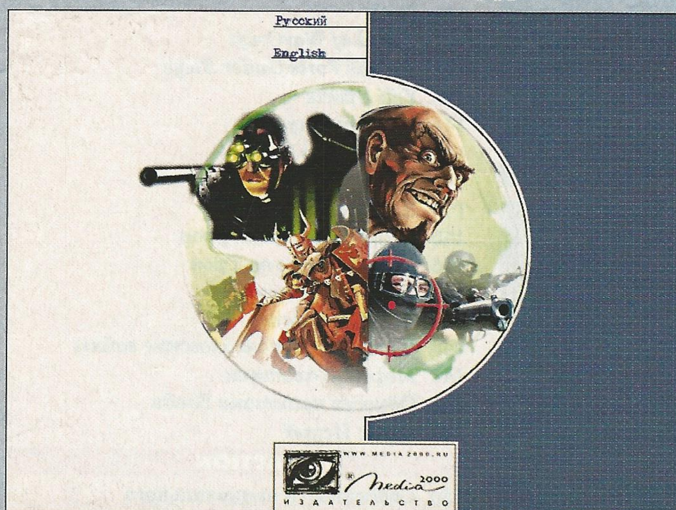


Новости

Андрей ЕГОРОВ
Андрей ИВАНОВ
Юрий ПАШОЛОК
Алексей РАТУШКИН
Владимир ЧАПЛЫГИН
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Counter-Strike.Ru

Особенности национальной юриспруденции



Так сейчас выглядит заглавная страница сайта. Результаты действий отечественной правовой системы налицо

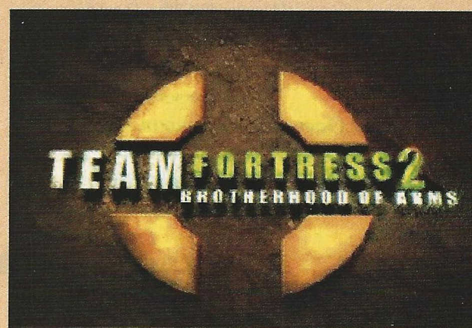
Для российских любителей самого популярного онлайнового FPS Half-Life: Counter-Strike настают непростые времена. Как мы уже писали, ООО "Медиа-Сервис-2000" в 2003 году зарегистрировала торговую марку "Counter-Strike". После чего подала в суд на одного из крупнейших провайдеров России "МТУ-Интел", который проводит соревнования по этой игре. После долгих разбирательств "Медиа-Сервис-2000" все же проиграла дело, но, как выяснилось недавно, это ее не остановило.

Являясь владельцем торговой марки Counter-Strike, эта компания решила заполучить домен Counter-Strike.Ru. В чем и преуспела, подав в суд на владельца данного домена. Ответчик узнал, что в отношении его ведется судебное разбирательство, только после того, как это разбирательство уже было благополучно завершено в пользу истца.

Вот вам и парадоксы российского законодательства, которое стоит не на стороне старейшего фан-сайта по игре Counter-Strike (ссылка на него более чем четыре года располагалась на сайте издателя этой игры, компании Sierra) а на стороне сквоттеров. - *А.И.*

Team Fortress 2

Живее всех живых



На E3 Дуг Ломбарди поведал о дальнейшей судьбе долгостроя Team Fortress 2. Оказывается, игра до сих пор не сдана в утиль и все еще находится в разработке (с 1998 года). Более подробная информация от Valve Software поступит только после выхода в свет первостепенного для компании проекта Half-Life 2. Получается, что в лучшем случае долгожданный релиз состоится ближе к нынешней осени. Кроме того, было заявлено, что Team Fortress 2 перешла с движка первой Half-Life на графическое ядро Source Engine. - *В.Ч.*



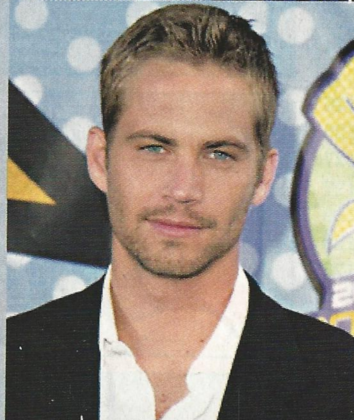
Левой, левой, раз, два, три!

Консультирует Мервин Дэй

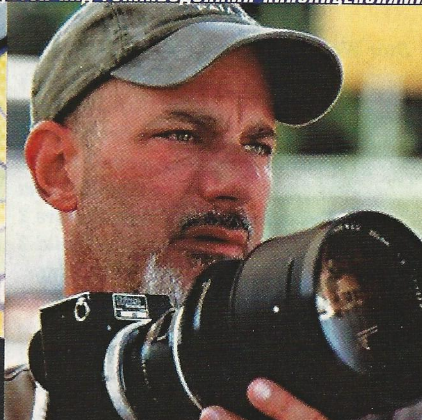


Тренер английского футбольного клуба "Чарльтон Атлетик" Мервин Дэй выступит в роли консультанта пятой части знаменитого футбольного менеджера Championship Manager от Beautiful Game Studios. Кроме этого, по условиям заключенного контракта разработчики имеют право разместить лицо "коуча" на обложках с игрой. - *В.Ч.*

Zombie Studios трудится над голливудскими кинолицензиями



Пол Уокер



Роб Коэн

Создатели самого первого комбатсима SpecOps сейчас трудятся сразу над двумя проектами по дорогостоящим голливудским кинолицензиям. Первый - The Last Apostle со звездой "Форсажа" Полом Уокером в главной роли, второй - фильм Роба Коэна Stealth. Подробности от Zombie Studios появятся в ближайшие месяцы. - *В.Ч.*

Gore 2 не будет

Новая кровь не прольется


AMP Engine, дело рук 4D Rulers

Президент 4D Rulers Software Джоэль Хенинк выступил на форуме компании с заявлением о том, что он принял решение похоронить Gore 2. Причиной столь радикальных действий явилось отсутствие интереса к проекту у издательства DreamCatcher Interactive, с которым компания 4D Rulers Software связана контрактом до июня сего года. Впрочем, говорить о том, что все труды разработчиков были напрасными, нельзя, ибо после истечения срока действия контракта никто не запрещает команде Джоэля Хенинка податься под крыло нового издательства. Главное - не забыть поменять название игры, так как все права на Gore останутся за DreamCatcher Games. - В.Ч.

Закат с рассветом

На издательском небосклоне

Dusk 2 Dawn Interactive

В Англии открылось новое издательство Dusk2Dawn Interactive. Руководитель свежеиспеченной компании Нейл Коттон призвал всех девелоперов немедленно присылать ему свои наработки и при этом не стесняться того, что они не являются подданными британской короны. В своем первом пресс-релизе сотрудники Dusk2Dawn Interactive сделали следующее заявление: "Все мы - геймеры с большим стажем и будем руководствоваться своим геймерским опытом в бизнесе. Это действительно немаловажный для достижения реального успеха факт". - В.Ч.

Новое имя

Для новых идей


WIDELOAD

Бывший сотрудник компании Bungie Studios Алекс Серопян отправился в самостоятельное плавание и открыл студию Wideload Games. В число сотрудников войдут, как новички в области разработки компьютерных игр, так и маститые девелоперы, успевшие потрудиться над такими хитами, как Myth и Halo. Причем Wideload Games посвятит себя не созданию игр в чистом виде, а займется так называемой голливудской моделью, то есть направит все усилия на формирование новых идей и прохождение длинного этапа наращивания скелета будущей игры. Далее все наработки будут демонстрироваться тому или иному издательству и после заключения контракта уйдут на откуп сторонним студиям, которые уже доведут проект до стадии отправки золотого мастер-диска в печать. Сейчас в штат Wideload Games входит 10 сотрудников. Со временем компания собирается разрастись до 50 человек. - В.Ч.

Про кота

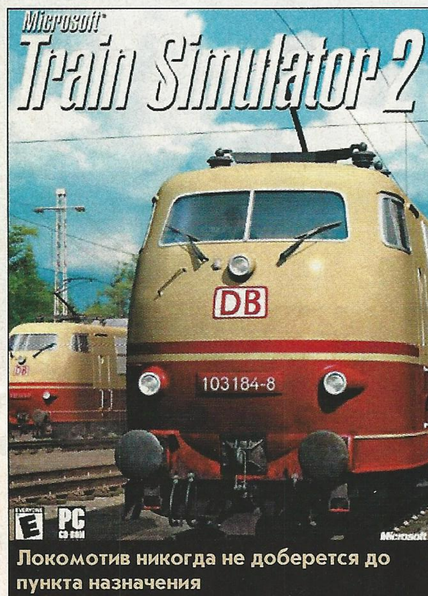
Гарфилд и компьютерные игры



Компания Hip Games купила у 20th Century Fox права на создание игр по мотивам грядущего полнометражного фильма "Гарфилд", чья премьера намечена на это лето. Слово руководителю Hip Games Оливье Гулону: "Все в нашей компании прыгают от радости, потому что именно нам предстоит поработать над игрой с симпатягой Гарфилдом в главной роли. "Гарфилд" - это роскошный бренд, и мы обязательно поднимем к нему интерес, выпустив игру, ничем не уступающую фильму". Добавим, что релиз состоится в конце этого года. - *В.Ч.*

Остановите поезд!

Microsoft пустила свой паровоз под откос



Локомотив никогда не доберется до пункта назначения

Игровое подразделение корпорации Microsoft долго мучилось с Train Simulator 2. Сначала разработкой игры занималась английская компания Kuju Entertainment, а примерно полгода назад подопечные Билла Гейтса вознамерились довести начатое дело до логического завершения своими силами. Как видите, ничего путного из этой затеи не вышло, и наконец-то было принято решение раз и навсегда закрыть этот многострадальный проект. В похоронном пресс-релизе было следующее заявление: "Наверное, вы знаете, что каждый бизнес-сегмент в нашей корпорации обязан внимательно следить за свежими веяниями на рынке и делать все для того, чтобы оказаться прибыльным. Игровое подразделение Microsoft старается сформировать такую подборку продуктов, которая бы целиком состояла из заведомо успешных игр. Мы приняли нелегкое решение об отмене Train Simulator 2. Нам пришлось изучать рынок, оценивать перспективы, подсчитывать потенциальную прибыль и убытки. Спешим вас успокоить: жанр симуляторов мы оставлять не собираемся, ведь у нас в запасе есть такой замечательный тайтл, как Microsoft Flight Simulator". - *В.Ч.*



Битва титанов

Electronic Arts могут засудить

Звукозаписывающая компания EMI обратилась в суд с исковым заявлением, в котором обвиняет издательство Electronic Arts в нарушении авторских прав. Суть претензий истца сводится к тому, что Electronic Arts в свое время незаконно поместила в ряд своих спортивных симуляторов музыкальные композиции, права на которые принадлежали EMI полностью или же компания выступала совладельцем или обладателем контрольного пакета таких прав. Формально североамериканское издательство считается нарушителем, так как оно получило необходимые лицензии уже после того, как ее игры поступили в продажу. Руководители EMI не стесняются говорить о том, что они намерены получить с обвиняемой стороны энный процент от продаж дисков. Впрочем, у боссов Electronic Arts по этому вопросу есть свои доводы: "Весь иск зиждется на единственной мелодии, в которой использованы слова из абсолютно другой песни. К тому же права на эту композицию мы получили непосредственно от ее исполнителя. Поверьте, Electronic Arts владеет полным набором прав на всю музыку, использованную в играх нашего издательства". - *В.Ч.*

Пострадавшие

The Suffering выйдет на PC



Приснится же такое

Компания Encore Software займется портированием на персональный компьютер приставочного ужастика The Suffering



КАРАНДАШИ К БОЮ! НАСТОЛЬНЫЕ "ПИРАТЫ"

Компания Eagle Games, известная своими настольными играми по мотивам Sid Meier's Civilization и Age of Mythology, объявила о новом проекте. Новая настольная игра будет основана на Sid Meier's Pirates! и увидит свет одновременно с новой компьютерной версией классического хита, то есть этой осенью. - *А.Р.*

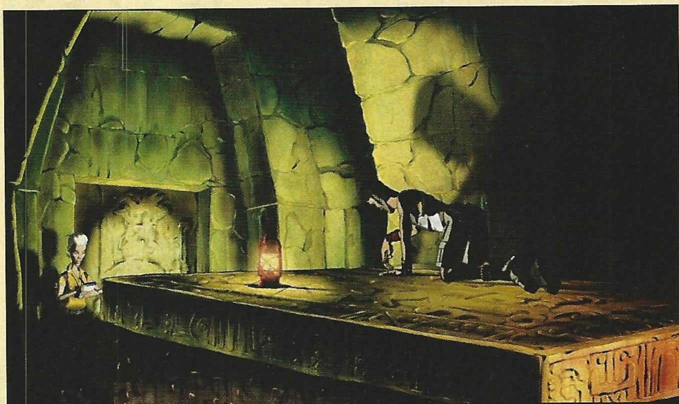


Настольная "Цивилизация". Карта мира

от Surreal Software. Главным героем является отчаянный тюремный заключенный по кличке Torque, которого судьба угораздила попасть в кишмя кишащую монстрами колонию строгого режима. Цель игры - пройти через девять уровней и вырваться на свободу. Кстати, в роли креативного директора приставочной версии игры выступил Том Холл. - *В.Ч.*

Побежали 2

И нас не догонят



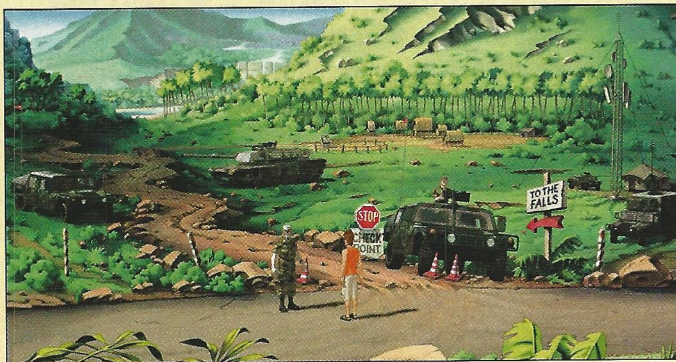
Девочка-блондинка в левом нижнем углу - не иначе компьютерная хулиганка Суши из первой части игры. Всегда приятно встретиться со старыми друзьями

Разработчики из Pendulo Studios за последние полгода успели довести Runaway 2 до того состояния, когда скриншоты из игры не стыдно показать на людях. Первая часть была названа в нашем журнале "Игрой Года" (и подобные награды ей присудили порядка пятидесяти изданий по всему свету), и есть все шансы, что Runaway 2 повторит успех.



Брайан снова один! Куда Джину дели!

В прошлый раз мы оставили Джину и Брайана на тропическом курорте с двумя чемоданами денег. Какие после этого у них могут начаться проблемы - предположить трудно. Но что бы там ни случилось, мы им с радостью поможем. Релиз по данным разных источников назначен либо на зиму, либо на март 2005 года. - *К.П.*



Меньше овалов
И меньше стратегий

VIVENDI UNIVERSAL


Дорога в вечность

В мае издательство Vivendi Universal Games приостановило деятельность сразу двух компаний: лучшего производителя NASCAR-гонок Papyrus и Impressions Games.

Анонсируя NASCAR Racing 2003 Season, Papyrus заявляла, что это ее последняя игра на тему гонок серии NASCAR. Как выяснилось, эта игра оказалась и вовсе последней для фирмы, выпустившей немало хитовых автосимуляторов. Отныне попытка зайти на сайт, расположенный по адресу www.papy.com, будет заканчиваться переадресацией на официальный сайт Vivendi.

Причины, по которым была закрыта фирма, подарившая игрокам знаменитые серии Indycar и NASCAR Racing, а также Grand Prix Legend, донельзя банальна: несколько месяцев назад Electronic Arts приобрела эксклюзивные права на выпуск игр по лицензии популярных в США овальных гонок NASCAR.

А вот чем издательству не угодили разработчики Caesar и Lord of the Realms из Impressions Games, остается только догадываться. - *Ю.П., В.Ч.*

10 самых востребованных

gamespy ARCADE

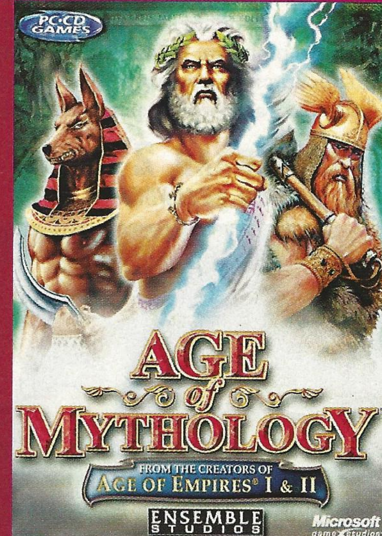
Интернет-ресурс GameSpy опубликовал десятку самых популярных сетевых игр. Статистика выглядит следующим образом:

Игра	Кол-во серверов	Кол-во зарегистрированных игроков
Half-Life: Counter-Strike	27500	44778
America's Army: Operations	1496	2820
Wolfenstein: Enemy Territory	2177	2692
Call of Duty	3807	2594
Battlefield 1942	2403	2561
Neverwinter Nights	1315	2482
Battlefield: Vietnam	2091	2445
Quake 3: Arena	2585	2168
Unreal Tournament 2004	3470	1895
Medal of Honor: Allied Assault	2346	1326

Стоит отметить, что в спину лидерам дышит недавно появившийся в продаже Far Cry. - *В.Ч.*

ДАЕШЬ НОВЫЙ РЕКОРД!
ИСТОРИЯ ВСЕГДА В ЦЕНЕ

Microsoft Games и Ensemble Studios отрапортовали, что совокупный тираж игр из серии Age of (две части Age of Empires, а также Age of Mythology плюс адд-оны и коллекционные переиздания) перевалил за отметку в 15 млн. экземпляров. Интересно, сколько миллионов к этой цифре приплюсует анонсированная на минувшей Electronic Entertainment Expo Age of Empires 3? - *В.Ч.*



Дождались
Исторические стратегии как учебное пособие



Rome: Total War - покорение Цезарем Британии

History Channel будет использовать в своих общеобразовательных исторических фильмах батальные сцены из грядущей стратегии Rome: Total War. Оказывается, трехмерные побоища из компьютерной игры как нельзя лучше подходят для иллюстрации монотонной речи находящегося за кадром рассказчика. Использовавшиеся ранее в качестве документальных вставок, заранее отрендеренные ролики обходятся значительно дороже, чем гонорары разработчикам компьютерных игр. Документальный сериал называется Decisive Battles и будет разбит 13 частей. Премьера состоится 17 июля. - *В.Ч.*

Военный симулятор - в массы
Или сколько стоит обучить офицера

Bohemia Interactive известна не только как создатель Operation Flashpoint, но и как разработчик Virtual Battlefield System 1 (далее VBS1), военного симулятора, созданного по заказу армии США. Напомним, что VBS1 не была предназначена для продажи коммерческим лицам, по крайней мере, так говорилось до недавнего времени.

Двадцать первого мая Bohemia Interactive Studio пошла на весьма неожиданный шаг. На сайте VBS1 (www.virtualbattlespace.com) открылся магазин, где любой желающий может заказать этот самый военный симулятор. Любой, но при условии, что клиент не проживает на территории США и Канады.


Урок первый: научитесь аккуратно водить танк

Хитрые чехи продают VBS-1 по частям. Отдав кровные 140 долларов США, покупатель получает лишь базовый пакет, за остальные части придется доплачивать. Все выпущено восемь адд-онов:

- United States Marine Corps Pack 1, $50. Добавляет американских морпехов, семь видов оружия, а также 12 видов наземной и воздушной техники;
- Terrain pack 1 & 2, $50 и $100 соответственно. Первый пак добавляет несколько вариантов европейского ландшафта, второй - пустынную, тропическую и заснеженную местности;
- Special Forces Pack 1, $50. В VBS1 появляются американские спецназовцы, а к ним в придачу 13 видов оружия и 3 типа вертолетов;
- OPFOR Pack 1, $50. Пак с войсками противника, вооруженного преимущественно советской техникой и оружием;
- Australian Defence Force Pack 1, $50. Адд-он с австралийскими солдатами (в стандартном, зимнем и пустынном камуфляжах). К солдатам прилагаются 14 видов оружия плюс 9 видов наземной и воздушной техники;
- Animal Pack1, $50. Специально для любителей животных: в VBS1 добавляются верблюды, лисы, зайцы и прочие собаки;
- Observer Module 1, $50. Навороченный вариант карты с кучей новых фич.

Таким образом, VBS1 вместе со всеми адд-онами обойдется в $590. И это не предел: судя по "единичкам" в названиях адд-онов, Bohemia Interactive Studio планирует выпускать новые дополнения. - Ю.П.

Joint Operations
Панки здесь не ходят

Компания Novalogic объявила о том, что в готовящийся к выходу сетевой шутер Joint Operations: Typhoon Rising будет интегрирована античитерская программа PunkBuster от Even Balance.




Читеров будут отстреливать на дальних подступах

"Joint Operations позволяет создавать массовые онлайновые битвы как через интернет, так и по локальной сети. Так что вопрос о серьезном противостоянии читерам важен как никогда, - сказал Джоул Тобэль, продюсер Joint Operations: Typhoon Rising. - Комбинирование PunkBuster и Joint Operations означает, что мы сможем предоставить игрокам надежно защищенные арены для лучших боев с современным оружием и техникой". - *А.И.*

WCG 2004 в России

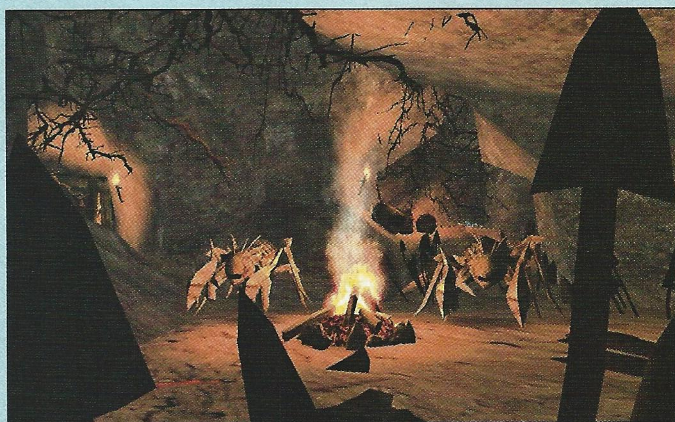


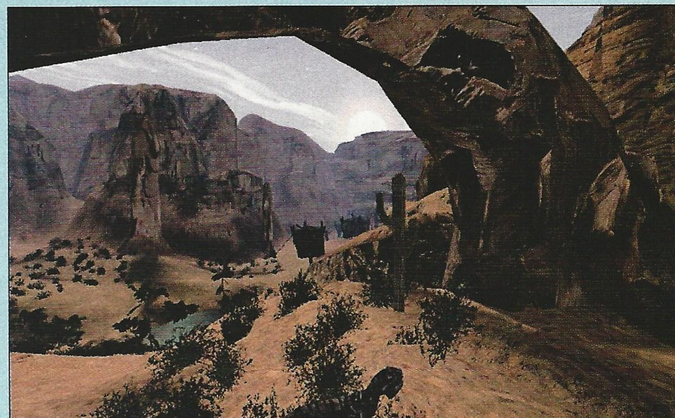
В "Галерее "Самсунг" состоялась пресс-конференция, посвященная старту российского отборочного турнира World Cyber Games 2004.

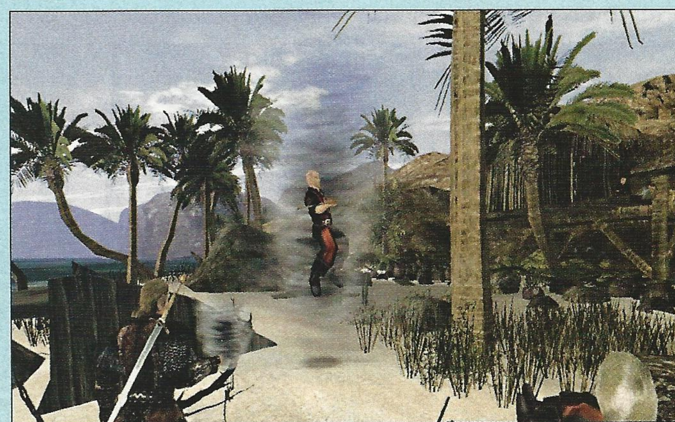
Трудности перевода
Что же с Night of the Raven?


Sprechen Sie Englisch!

Iomar Eisenwolf, модератор форума компании JoWooD, опубликовал весьма неприятное для поклонников Gothic 2 известие об англоязычной версии адд-она Night of the Raven (в Германии он уже вышел под названием Die Nacht des Raben): "Я говорил с Plex'ом, будет ли англоязычная версия адд-она Die Nacht des Raben, и он ответил, что это весьма сложный вопрос. Это уже не во власти JoWooD, а Atari предпочитает хранить молчание. Похоже, проект либо "заморожен", либо давно мертв". - *А.И.*







В этом году турнир, неофициально именуемый "Олимпийскими играми киберспорта", ждут серьезные нововведения. Во-первых, мировой финал переезжает из Сеула в Сан-Франциско, а во-вторых, произошли изменения в составе дисциплин. В WCG впервые включены гоночные игры Need for Speed: Underground и Project Gotham Racing II (она станет второй консольной игрой, вслед за Halo, вошедшей в список игр WCG в 2003 году). Состязания по Warcraft III будут проводиться в версии адд-она The Frozen Throne, а по Counter-Strike - в версии Condition Zero.

Есть также несколько важных новостей, касающихся непосредственно российского турнира. Прежде всего, это увеличение общего призового фонда практически вдвое (теперь сумма составляет $100 тыс. против $56 тыс. в прошлом году). Также организаторы заявили об отказе от участия в консольных номинациях (что следует из специфики отечественного игрового рынка).

Важным моментом для оргкомитета является развитие киберспорта в российских регионах. И если количественного роста в этом направлении по сравнению с прошлым годом не наблюдается, то качественный уровень локальных турниров и профессионализм киберспортсменов в регионах получили самые оптимистичные оценки.

Конференция была организована главным спонсором World Cyber Games, компанией Samsung Electronics. - *A.P.*

Большой экран для GTA

Вся правда и немного слухов



DREAMWORKS SKG

Слухи о том, что Take 2 и Rockstar готовы продать лицензию на экранизацию популярнейшей экшен-серии GTA, подтвердились. Собственно говоря, права уже проданы, и на этот раз они не достались гиперактивному Уве Болу.

Лицензию приобрела кинокомпания Dreamworks. Это сообщение породило новый слух. Якобы проект нового фильма взял под свою опеку Майкл ДеЛюка ("Блейд", "Американская история X"), входящий в список ста самых влиятельных продюсеров (на шестьдесят первом месте). Ждем официальных заявлений представителей Dreamworks. - *A.P.*

Singles Online

Только для США

Eidos Interactive столкнулась с неожиданной трудностью при организации продаж Singles: Flirt Up Your Life в Штатах. Дело в том, что блюститель




Нет, если разобраться, американцев понять можно...

американской морали, ассоциация ESRB присвоила игре рейтинг Adults Only. А это вам не какой-нибудь безобидный "Mature". Продукцию с таким рейтингом не только категорически запрещено продавать детям, но нельзя выставлять в общей витрине.



Чтобы не ограничивать рынок сбыта Singles секс-шопами, издательство нашло довольно оригинальный выход из сложившейся ситуации. Игра будет распространяться через сайт компании. Скачать ее сможет любой желающий, способный подтвердить свое совершеннолетие. Только вот 415 мегабайт дистрибутива... Даже для страны непуганных коннектов это немало. - *A.P.*

Женский день
Девятое сентября



"Женщина тоже человек, только гораздо лучше". Следуя этой древней мудрости, группа инициативных товарищей решила провести с девятого по одиннадцатое сентября конференцию для женщин, занятых в индустрии компьютерных игр. Устроить эту своеобразную WGDC планируют в Остине, штат Техас, городе, известном как средоточие офисов софтверных компаний, в том числе и девелоперских студий. Сейчас группа инициативных товарищей ищет спонсоров. - *A.P.*

Статистика
Сферический геймер в физическом вакууме

Американских геймеров в очередной раз посчитали. Годовой отчет штатовской Ассоциации Производителей Развлекательных Программ (Entertainment Software Association) явил миру несколько занятных цифр.

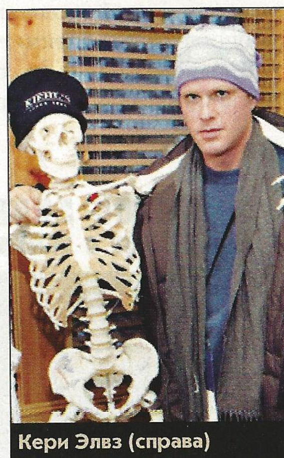


Почти половина респондентов отметила, что видеоигры отнимают у них все больше времени, которое раньше тратилось на другие формы досуга. Среди консольщиков явно доминируют мужчины (почти 75%), причем почти 50% из них еще не достигли возраста 18 лет.

Среди игроков на PC устанавливается относительное половое равновесие (40% геймеров - женщины). Почти четверть PC-аудитории перевалила за отметку в 45 лет.

Вообще, средний возраст американца, покупающего те самые "развлекательные программы", около 35 лет. Связано это во многом с тем, что граждане США внимательно следят, во что играют их дети, и сами покупают видео- и компьютерные игры для своих чад. - *A.P.*

Голос
Бард и мужчины в трико


Кери Элвз (справа)

Брайан Фарго, с головой ушедший в процесс воскрешения легендарной RPG-серии The Bard's Tale, время от времени выныривает, чтобы глотнуть свежего воздуха и поделиться с общественностью новой информацией. Последняя порция этой информации касается голоса главного героя игры. Озвучка доверена Кери Элвзу. Отечественному зрителю этот актер известен как исполнитель главной роли в комедии Мела Брукса "Робин Гуд и мужчины в трико". - *A.P.*

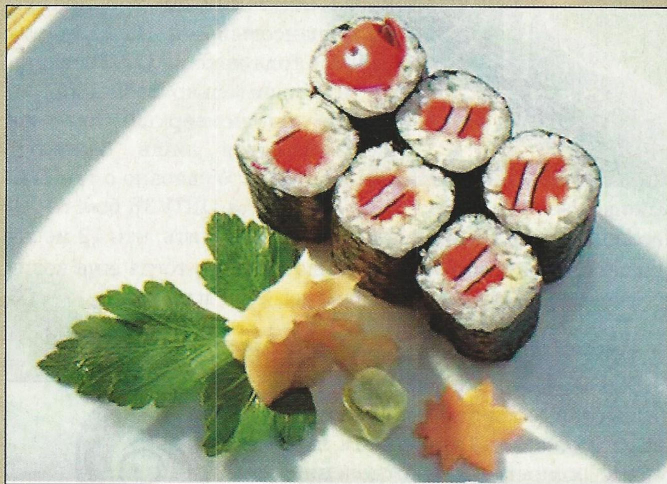
В мире необъяснимого
Kreed нашел зарубежного издателя

Компания "Руссобит-М" сообщила о подписании контракта с фирмой Acclaim об издании на территории Европы и Австралии шутера Kreed, разработанного воронежской студией Burut CT. Договор был заключен на проходившей в Лос-Анджелесе выставке E3.

О том, проданы ли заодно права на Battle for Savitar, еще не вышедший адд-он к Kreed, "Руссобит-М" пока не сообщала. - *A.E.*


Жаркое быстрого приготовления

Отчетность THQ за истекший финансовый год


Они нашли Немо...

Закончившийся 31 марта финансовый год принес издательству THQ чистую прибыль в размере $35 млн., что в 15 раз превышает скромные прошлогодние показатели. Продажи компании составили $641 млн., что на 27 процентов больше прошлогодних показателей в $468 млн. Лучшей игрой издательства стала игрушка для детей Finding Nemo, разошедшаяся совокупным тиражом более 5 млн. экземпляров. - *В.Ч.*

Ubisoft снова на коне



Французская компания Ubisoft Entertainment опубликовала свои финансовые достижения за 2004 фискальный год. Совокупный тираж игр издательства составил €508 млн. Статистика продаж выглядит следующим образом:

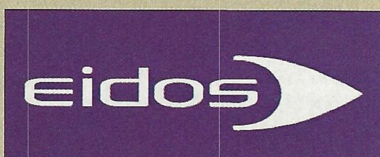
Tom Clancy`s Splinter Cell: Pandora Tomorrow - 1,7 млн. проданных копий;

Prince of Persia: The Sands of Time - 2,4 млн. проданных копий;

Tom Clancys Rainbow Six 3: Raven Shield + адд-он Athena Sword - 2,2 млн. проданных копий.

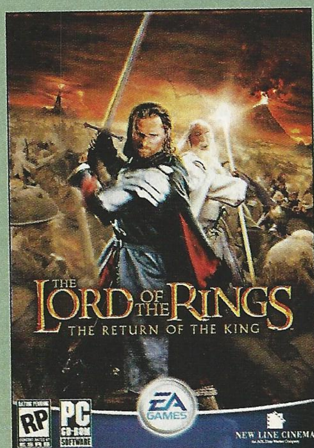
Стоит отметить, что тайтл Tom Clancy`s Splinter Cell разошелся на PC и приставках суммарным тиражом свыше 6 млн. экземпляров. - *В.Ч.*

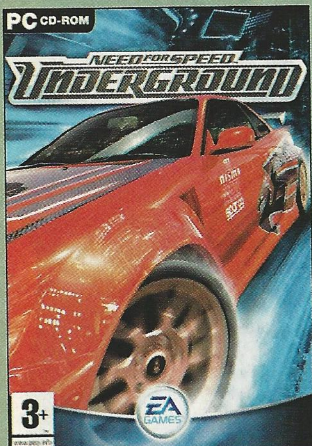
Таинственный покупатель



Недавно на лондонской фондовой бирже произошел небольшой скандал. Малоизвестная контора GNI приобрела 7,2 миллиона акций компании Eidos Interactive, что примерно равняется 5 процентам выпущенных в оборот акций британского игрового издательства. Тут же руководители Eidos Interactive подали официальное прошение с просьбой обнародовать имя лица, скрывающегося за вывеской GNI, но получили отказ. Поговаривают, что таинственным покупателем является некий Роберт Бонне - бывший крупный банкир и президент европейского подразделения специализирующей в области телекоммуникационных технологий компании Scoot.com. А еще ходят слухи, что Бонне при помощи такой сделки хочет занять один из постов в совете директоров Eidos Interactive. - *В.Ч.*

Жирный плюс





Издательство Electronic Arts опубликовало свою годовую финансовую отчетность по состоянию дел на 31 марта. Совокупный доход компании равняется почти $3 млрд., что на 19 процентов превышает прошлогодние показатели (2,5 млрд.). Из них чистая прибыль составила $577 млн., что на 82 процента превосходит достижения за прошлый год. Самым успешным оказался последний, 4-й квартал, принесший в кассу издательства почти $600 млн.

Если распределить доход североамериканского гиганта по географическому признаку, то на первом месте стоит США и Канада с $1,6 млрд., далее идут $1,2 млрд. от Европы, на Азию приходится $97 млн., а на Японию $71 млн. В этом году лучше всего продавались Need for Speed: Underground, игры серии Medal of Honor, FIFA Football 2004, Madden NFL 2004, The Lord of the Rings: The Return of the King, а также адд-оны к The Sims. Все они разошлись по миру тиражом более чем в 5 млн. экземпляров каждый. 27 игр от Electronic Arts удостоились почетного ранга платиновых, то есть их тираж перевалил за отметку в 100 тыс. экземпляров.

Председатель совета директоров Лари Пробст не скрывает своей радости: "Этот год для Electronic Arts выдался просто потрясающим. На следующие двенадцать месяцев у нас наполеоновские планы". В наступившем финансовом году аналитики предрекают Electronic Arts доходы в размере от $3 до $4 млрд. - *В.Ч.*

Деньги Activision



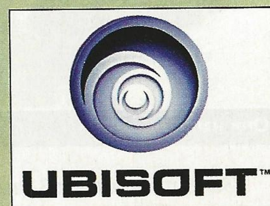
Вслед за своими коллегами по цеху годовую финансовую отчетность опубликовало американское издательство Activision. Доходы компании достигли рекордной отметки в $948 млн., из них чистая прибыль составила $78 млн. Больше всего денег в копилку издательства принесли тайтлы True Crime и Call of Duty. - *В.Ч.*

Годовая отчетность Atari



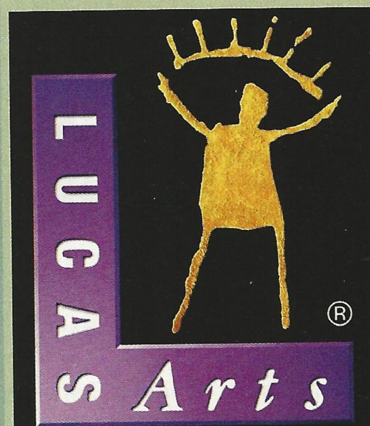
Издательство Atari провело специальную пресс-конференцию, на которой были оглашены результаты деятельности компании за прошедший финансовый год. На 31 марта 2004 года доход Atari составил приблизительно $470 млн., из них на четвертый квартал приходятся лишь "жалкие" $66 млн. Это связано с тем, что выход в свет многообещающего проекта DRIV3R был перенесен на более поздний срок. Стоит заметить, что 12 месяцев назад доходы компании (издательство тогда еще носило название Infogrames) равнялись $534 млн. - *В.Ч.*

Ubisoft Montreal расширяется



Руководство Ubisoft Montreal объявило о дополнительном наборе 200 сотрудников. И это при том, что сейчас монреальское отделение крупнейшего французского издательства насчитывает 700 человек. Потенциального разработчика ожидает стартовая годовая зарплата в размере 50 тысяч канадских долларов, что приблизительно равняется 37 тысячам долларов США. Напомним, что в послужном списке Ubisoft Montreal находятся такие хиты, как Tom Clancy's Splinter Cell, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield и Prince of Persia: The Sands of Time. - *В.Ч.*

LucasArts увольняет



Еще в октябре прошлого года число сотрудников LucasArts уменьшилось с 430 человек до 418. А недавно под метлу кадровой чистки попали еще 29 разработчиков. Причем руководство компании утверждает, что нынешние увольнения проводятся ради благой цели - "приведение личного состава компании в соответствие с ее текущими задачами". - *В.Ч.*

КОНКУРС "ИСКУССТВО ВОЙНЫ"

Компания Nival Interactive при скромной информационной поддержке журнала "Навигатор" проводит конкурс на лучший дизайн карт сразу по трем играм - "Блицкриг", "Герои Меча и Магии III" и Warcraft III: Frozen Throne. Для каждой из игр предусмотрено три призовых места, т.е. всего девять призовых мест! Участник конкурса, чья карта будет признана лучшей из всех, присланных на конкурс, получит спецприз - мощный настольный компьютер на базе процессора Pentium IV 3.2 Гц. Остальным придется довольствоваться "всего лишь" mp3-плеерами и флэш-дисками. Также по старой традиции победители конкурса будут иметь возможность стать дизайнером карт в одном из игровых проектов компании.

На конкурс принимаются как многопользовательские, так и однопользовательские карты для любой из трех указанных игр. Для участия в конкурсе необходимо отправить карту (или несколько карт) с обязательным указанием вашего имени и/или псевдонима, контактных телефонов и полного почтового адреса на map@nival.com до 15 июля 2004 года включительно.



В конкурсе могут принимать участие все желающие без ограничений. Дополнительную информацию и условия конкурса можно найти на официальном сайте компании www.nival.com.

Relic потеряла независимость





Компания THQ купила ванкуверскую девелоперскую студию Relic Entertainment. Причем издательство не стало тянуть с выплатами и полностью рассчиталось с конторой Алекса Гардена уже к первому мая. Комментарии от исполнительного вице-президента THQ Джека Соренсена: "Приобретение Relic Entertainment лишний раз подчеркивает, что THQ придерживается строгой политики тесного сотрудничества только с теми разработчиками, которые способны обеспечить нас выпуском высококачественных продуктов. Художники, программисты и дизайнеры Relic Entertainment являются невероятно талантливыми личностями. Они помогут нам обрести статус ведущего издателя игр". - *В.Ч.*

Sports Interactive растет



Недавно обретшая самостоятельность английская компания Sports Interactive заключила с немецкой студией Out of the Park Developments соглашение, по которому последняя в скором времени сольется с авторами знаменитого футбольного менеджера Championship Manager и будет заниматься разработкой бейсбольных симуляторов. Секретами делится управляющий директор Sports Interactive Майлс Джекобсон: "Последние два года мы тщательно следили за рынком в поисках независимых разработчиков, которые бы работали со спортивными симуляторами. Этот процесс уже принес свои плоды в лице влившейся в наш коллектив команды Eastside Hockey. Опыт Sports Interactive по производству спортивных менеджеров вместе с глубокими знаниями разработчиков Out of the Park в области бейсбола поспособствует появлению на свет игры, которая установит новые стандарты в жанре". - *В.Ч.*

Теперь и в Брайтоне

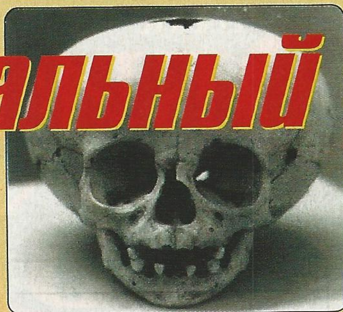


"Кудзю" - это не только британская команда девелоперов, это еще и один из самых беспокойных вулканов Японии

Kuju Entertainment создает новую студию Kuju Brighton, костяк которой составят сотрудники недавно присоединившейся к Kuju Entertainment студии Wide Games. Слово управляющему директору Kuju Entertainment Джонатану Ньюту: "Мы не в первый раз воздвигаем новые студии, используя в качестве базы уже состоявшихся разработчиков, до сих пор подобные мероприятия проходили успешно. Wide Games станет четвертой английской компанией, которую мы приобрели в довесок к нашим студиям в Шеффилде, Лондоне и Годалминге". Ответный реверанс от свежеиспеченного главы Kuju Brighton Эда Дели не заставил себя долго ждать: "Мы рады присоединиться к Kuju Entertainment. Теперь и мы, и наши клиенты сможем воспользоваться преимуществами крупной компании с хорошо развитой внутренней инфраструктурой. При этом от нас никуда не денется идеальная креативная культура независимого разработчика". - *В.Ч.*

Н

Квартальный план



Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут, хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули, и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещали стать событиями месяца.

Half-Life 2 становится дважды лауреатом премии имени Фокса Малдера. А всему виной сайт универмага Walmart, где предлагают заказать игру заранее. И обещают доставить бокс к вашему порогу аккурат ко второму июля. Ну что тут сказать... We want to believe.

ACTION

Игра	Издатель	Когда
DOOM 3	Activision	15 Июня
Shrek 2	Activision	18 Июня
Driv3r	Atari	22 Июня
Medal of Honor Pacific Assault	Electronic Arts	30 Июня
Catwoman	Electronic Arts	30 Июня
Spider-Man The Movie 2	Activision	Июль
Half-Life 2	VU Games	Лето-Осень
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	31 Августа
Full Spectrum Warrior	THQ	14 Сентября
STALKER: Shadows of Chernobyl	"Руссобит-М"/THQ	14 Сентября
Conflict: Vietnam	SCi	24 Сентября
Star Wars Battlefront	LucasArts	29 Сентября
Call of Duty: United Offensive	Activision	4 Октября
Tribes: Vengeance	Sierra	12 Октября
Men of Valor: Vietnam	VU Games	30 Октября
Joint Operations: Typhoon Rising	NovaLogic	Осень
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Осень
Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Осень
SPECNAZ: Project Wolf	GMX Media	Осень

STRATEGY

Игра	Издатель	Когда
Ground Control 2: Operation Exodus	VU Games	22 Июня
The Sims 2	Electronic Arts	30 Июня
Zoo Vet	Legacy Interactive	15 Июля
Kohan II: Kings of War	Take 2	Июль
Political Machine	Stardock	Лето
Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	Electronic Arts	Лето
Rome Total War	Activision	14 Сентября
Warhammer 40,000: Dawn of War	THQ	14 Сентября
Evil Genius	VU Games	28 Сентября
The Movies	Activision	5 Октября
Black & White 2	Electronic Arts	14 Октября
Sid Meier's Pirates!	Atari	14 Октября
Knights of Honor	"Новый Диск"/EA	Осень
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Осень
Zoo Tycoon	Microsoft	Осень

SIMULATION - SPORTS

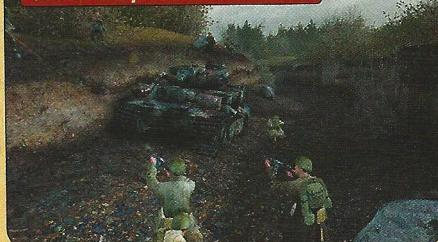
Игра	Издатель	Когда
Legends of Wrestling: Showdown	Acclaim	18 Июня
World Championship Pool 2004	Jaleco	25 Июня
Ultimate Baseball Online	Netamin	1 Июля
Chaos League	Strategy First	19 Июля
Silent Hunter 3	Ubisoft	24 Сентября
Eastside Hockey Manager: Franchise Edition	Electronic Arts	Осень
Richard Burns Rally	SCi	Осень
Flat-Out	Empire Interactive	Осень
World Championship Snooker 2004	Codemasters	Осень
Championship Mananger 5	Eidos	Осень
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Осень

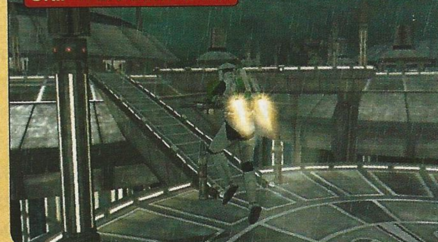
RPG - ADVENTURE

Игра	Издатель	Когда
Pilot Down	DreamCatcher Interactive	30 Июня
Gooka: The Mystery of Janatris	Cenega	30 Июня
CSI: Miami	Ubisoft	5 Июля
Aura: Fate of the Ages	The Adventure Company	8 Июля
Martin Mystere	GMX Media	30 Июля
Myst 4: Revelation	Ubisoft	30 Августа
Dungeon Siege 2	Microsoft	1 Сентября
Leisure Suit Larry Magna Cum Laude	VU Games	1 Октября
Spooks	BBC	Октябрь
The Bard's Tale	Acclaim	Октябрь
Vampire: The Masquerade - Bloodlines	Activision	Осень
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	LucasArts	Осень
Grafan	Неизвестен	Осень

ONLINE

Игра	Издатель	Когда
EverQuest II	Sony Online	25 Июня
World of Warcraft	VU Games	22 Июня
The Saga of Ryzom	Nevrax	1 Июля
Tabula Rasa	NCsoft	1 Августа
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	Sony Online	11 Августа
Ultima X: Odyssey	Electronic Arts	14 Сентября
Auto Assault	NCsoft	1 Октября
Guild Wars	NCsoft	1 Октября
MiddleEarth Online	VU Games	14 Октября
The Matrix Online	Warner	14 Октября
Dragon Empires	Codemasters	Осень
Warhammer Online	Sega	Осень













1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru

В тылу ВРАГА

Десятки моделей техники: танки, бронемашины, пушки, мотоциклы и многое другое

Динамическое освещение и тени делают графику игры живой и насыщенной

Вы сможете захватить и использовать в бою любую технику, в том числе вражескую

Открытый люк означает, что танк пуст: вы можете отремонтировать его, и использовать в сражении

Бойцы заняли оборону в здании-это резко повышает их шансы на успех в бою



Кинематографическое качество взрывов, выстрелов, дыма, огня и прочих спецэффектов

Удобный интерфейс - мощный инструмент для управления игрой

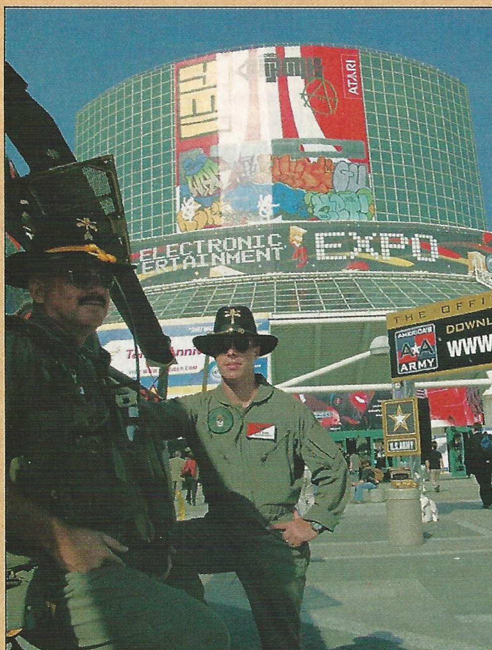
В игре может быть разрушено всё: техника, доты, укрепления, элементы ландшафта

Любой объект, расположенный на уровне, может послужить укрытием для бойцов

В случае отсутствия укрытия его можно организовать самому

1С® ФИРМА «1С»

BEST WAY



Десятое наше все

Игорь БОЙКО
Старшина СТЕПАНОВ

... И в третий раз отправился я в Америку поучаствовать в E3. И в третий раз Америка меня удивила. Причем не только играми.

Так уж получилось, что добирались мы со старшиной Степановым до Лос-Анджелеса через Сиэтл (штат Вашингтон) и Портланд (штат Орегон). Заехали погостить к нашему другу и одновременно представителю в штатах Диме Герцеву. Заодно провели активный шопинг, в результате которого библиотека редакции пополнилась игровыми новинками, умными книжками и комиксами.

Удивления начались уже на стойке пограничников, которую я миновал без проблем. Сразу за мной должен был идти старшина, но он куда-то исчез. "Наверно, его проверили быстрее меня", - подумал я и пошел за багажом. Но возле точки получения чемоданов старшины тоже не оказалось. Прошло минут десять, и я уже совсем забеспокоился, когда он, наконец, появился. Как оказалось, в ходе его беседы с пограничником прозвучало слово "журналист". В результате Степанову сообщили, что его виза не является журналистской. И все же старшину пустили в Америку, видно, был принят во внимание тот довод, что "сотрудники посольства лучше знают, какую визу нужно было ставить в данном конкретном случае".

Димка встретил нас распростертыми, после чего мы первым делом посетили местный музей авиации фирмы Боинг - Museum of Flight. В частности, удалось побывать на борту USA Airforce #1, на котором летал президент Джон Кеннеди.

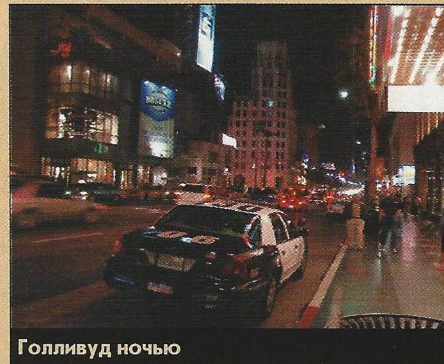
Часть экспозиции посвящена истории космонавтики. Что любопытно, начинается она так:

- запуск первого советского спутника;
- наш ответ...

10 мая мы прилетели в Лос-Анджелес. Что самое удивительное, "трясли" нас при посадке значительно круче, чем на трансатлантических рейсах. Обувь и поясной ремень снимали, детектор металла разве что в глотку не совали, специальной ваткой протирали все ручки и застежки, после чего оную ватку спектроскопировали.

Добраться в практически любую точку ЛА можно на микравтобусах фирмы Super Shuttle, что позволяет существенно сэкономить. Всего за $21 с носа мы попали к нашему отелю Beverly Garland's Holiday Inn. Последний входит в список аккредитованных на E3 отелей, благодаря чему к выставке и обратно можно будет добираться специальными шаттлами. Получаем на ресепшене специальный пакет с синим браслетом-пропуском для шаттла.

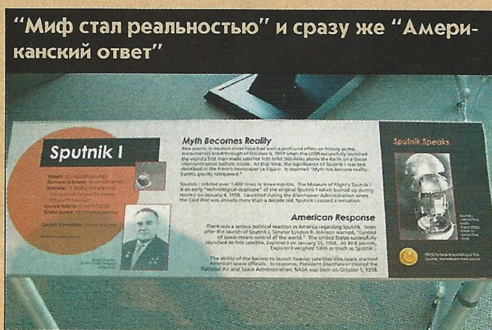
Остаток дня был отведен под посещение студии Universal и рекогносцировке Голливуда. Последний за год совершенно не изменился, разве что на Аллее Звезд (Hollywood Blvd.) появился музей эротики, открытый нашими бывшими соотечественниками Борисом и Мариной Смородинскими. На мой взгляд, им удалось совместить несовместимое. Экспозиция музея вполне целомудренно демонстрирует культуру эротических отношений между полами от древности и до наших дней.


Голливуд ночью

На обратном пути со мной приключилась удивительная история. Я решил добираться в отель через Северный Голливуд, это конечная остановка местной подземки. Я даже знал номер автобусного маршрута - 156. Правда, я не знал, что они с одним и тем же номером ходят в разных направлениях. Естественно, я сел и поехал "в не ту степь". После общения с водителем, последний высадил меня на перекрестке в каком-то темном квартале и велел ждать 156-го же автобуса до



В игровом бутике полным ходом идет прием предварительных заказов на DOOM 3. Главная приманка - бесплатная экшн-фигурка



"Миф стал реальностью" и сразу же "Американский ответ"

"LACC". В общем, ситуация еще та. Начало первого ночи, торчу на каком-то голливудском отшибе. Уже собрался зайти в ближайшую открытую точку общепита вызвать такси, когда показались характерные огни автобуса.

Он шел на приличной скорости и явно собирался проскочить перекресток на зеленый свет. Я начал махать рукой, но автобус уже проехал светофор, притормозил и остановился у обочины метрах в ста от меня. После чего водитель терпеливо ждал, когда на перекрестке загорится зеленый (в смысле - белый, местные разрешающие сигналы для пешеходов - лунного цвета), и пока я подойду и сяду. Теперь прикиньте вероятность такой же ситуации в Москве. Водителем, кстати, оказалась миловидная негритянка лет тридцати пяти с кучей косичек соломенного цвета. Подобные проявления вежливости, учтивости и просто нормального отношения к окружающим мне довелось наблюдать в массовом порядке.

День первый, 11 мая

Начался день с небольшого сюрприза. Не пришел E3'шный шаттл. Оказалось, что первый день "не считается", выставка только-только начинает разминаться, поэтому перевозка не предусмотрена. Ничего, ночные приключения обеспечили нас со старшиной необходимой транспортной информацией. Знакомый #156 пересек Голливуд и вскоре высадил нас у станции метро. Именно "Метро", а не сабвея. Эта система состоит из подземных поездов и автобусов. Билеты общие. Проезд в одну сторону потянул на $1.25. Когда мы покидали автобус, водитель по собственной инициативе предложил нам купить дневной проездной на "Метро" за $3. При этом он попросил нас доплатить по $1.75, т.е. учел стоимость уже совершенной поездки. Прикиньте еще раз вероятность аналогичного события в Москве. Он засчитал нам деньги, которые мы уже потратили. Подобная ломка стереотипов происходила ежедневно, если не ежечасно. Задорнов со своим "Ну, тупые..." - из середины прошлого века.

На входе в LA Convention Center привычный досмотр. Чуть проще, чем в прошлом году, но все же. Оформление бэджей занимает каких-то минут десять. На очереди - запланированное посещение семинара "Поддержка виртуального мира: что нужно для запуска и поддержки прибыльной и прикольной онлайновой игры". Семинар уже давно начался, сказался сюрприз с отсутствием утреннего шаттла. На сцене - пять приглашенных спецов, среди которых Ричард Вогель из Sony Online, Старр Лонг из NCsoft и Джефф Андерсон из Turbine. Чувствуется, что все самые умные вещи уже прозвучали и теперь сидящая в зале публика внимает болтовне и приколам звезд первой величины в онлайновом секторе игрового бизнеса. Делаю несколько снимков.

На очереди посещение обеда, сопровождающегося лекцией о будущем приставочных систем. Однако вскоре выясняется, что в этом году журналистам не позволено присутствовать на столь важном событии. Странно, на предыдущих E3 подобных проблем не было.

Тут я вспомнил об упущенной когда-то возможности и потащил старшину во внутренний дворик центра, где годом раньше я видел стайку одетых в черное девушек-моделей (они же - booth babes), которые еще не успели примерить фантастические прикиды. Как ни странно, девушки обнаружились за теми же столиками!

В первый день E3 проход в выставочные залы перекрывается секьюрити, но, по сложившейся традиции, мы все же пробрались в Kentia Hall взглянуть на подготовку "наших" стендов.

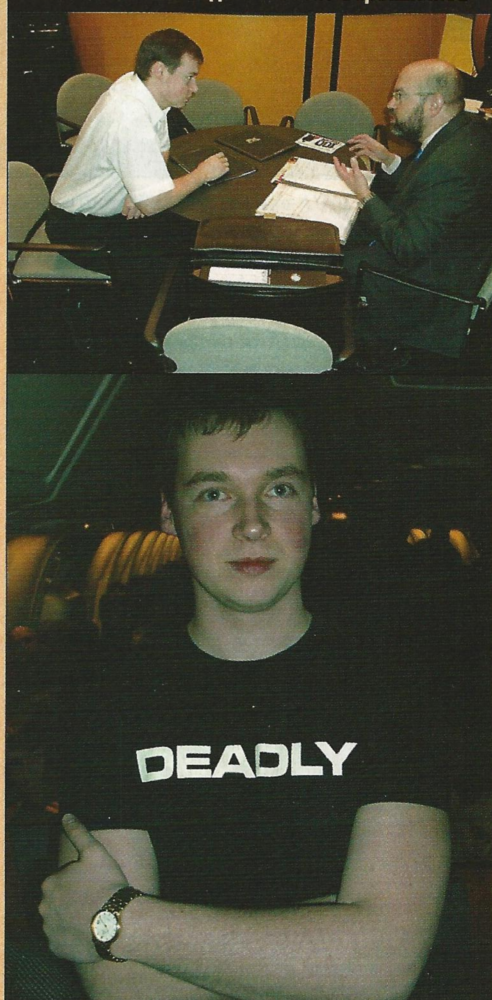
Штаб "1C" высится сразу у входа в зал. Я потом поинтересовался у Николая Барышникова, который демонстрировал продукцию "1C" потенциальным покупателям, почему "1C" предпочитает выставляться не в престижном South Hall, а здесь, этажом ниже, где и народ-то толпами не ходит. Оказалось, что именно по этой причине. "Наши" не нуждаются в восторгах масс, зато здесь значительно удобнее заниматься деловыми переговорами. Что неудивительно, учитывая тот факт, что на двух дисках из пресс-кита компании разместилась информация аж по двадцати трем игрушкам. Это своего рода рекорд для E3 этого года.

Следующей на очереди оказалась цилиндрическая будка "Руссобит-М", пока еще не облепленная плакатами. Компания "Бука" в этом году представлена не была, видимо, не оказалось у нее проектов, ради которых стоило бы мчаться в заокеанские дали. И в самом уголке зала обосновалась в комнатушке для переговоров Media House, которая привезла всевозможный обучающий софт.

Выбираемся в главный предбанник выставки и сразу слышим: "Привет!". Это Антон Большаков и Олег Яворский из киевской GSC Game World приехали демонстрировать S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, для которой из-



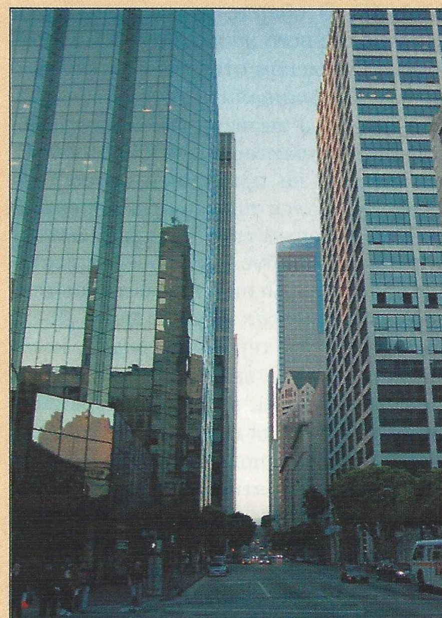
Главная лестница Convention Center отдана NVIDIA



На этих снимках - один и тот же Барышников



GSC Game World на E3

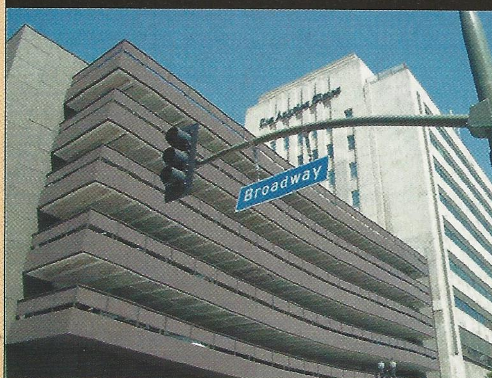

На Downtown опускается вечер. Большинство клерков уже покинуло эти небоскребы


Организаторы Efocus не прочь поулыбаться

датель THQ выстроил небольшую, но вполне зловещую копию четвертого блока. Специально для E3 была приготовлена демонстрация новых фишек с использованием DirectX 9. Также показали свежих монстров с высокоразвитым "двухуровневым" интеллектом.

На сегодня у меня запланировано посещение еще одного мероприятия - Efocus, которое традиционно проводится параллельно с E3 компанией Pepcom. По сути - это возможность встретиться с несколькими игровыми компаниями еще до E3. До его начала - еще несколько часов, и я отправляюсь на местный Бродвей - убить время, поснимать город и заняться шопингом. Время здесь тоже остановилось - все абсолютно так же, как и в прошлом году. Те же запахи, те же товары, те же цены, те же афроамериканцы по тем же углам, бормочущие при вашем приближении что-то, начинающееся словами "Man, man, do you have any..."

Бродвей, светофор, редакция Los Angeles Times



Efocus запомнился, прежде всего, противостоянием двух новых игровых сервисов - Yahoo! Games on Demand и Phantom Gaming Service. Оба предлагают возможность поиграть в писишные игры при наличии широкополосного доступа в интернет. Правда, Yahoo! уже живет и здравствует, а запуск Phantom состоится только в ноябре. Для Yahoo! требуется наличие персонального компьютера, а Phantom позволяет играть в приставочном режиме, вместо монитора используется телевизор. Соответственно, Phantom предлагает специальную приставку с геймпадом, клавиатурой (которая зачем-то может поворачиваться на 360 градусов) и мышкой. Девайс поставляется бесплатно, если юзер приобретет двухгодичную подписку, что ему обойдется в $30 ежемесячно.

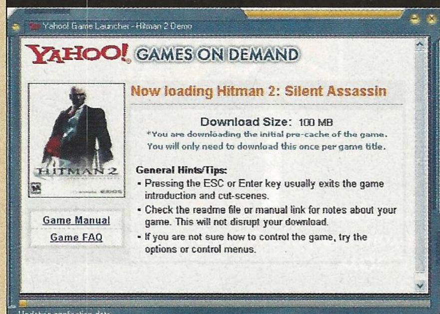
Как работает вариант Yahoo!, я смог убедиться лично. Для начала скачивается и инсталлируется специальный клиент весом всего 4 мегабайта. После этого нужно определиться с планом подписки. Цены в данном случае несколько демократичнее. Например, месячная подписка обойдется всего в $14.95 (трехмесячная - $34.95). Подписались? На момент написания материала было доступно 166 игр, среди которых - Age of Empires II, Age of Wonders 2, Alone In The Dark: The New Nightmare, Arcanum, Grandia II, Neverwinter Nights, Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor.

Идея выглядит привлекательной со всех сторон. И для пользователей (тех, что с ломовым коннектом за ежемесячные $20), и для издателей, которые снимают сливки с релизов в течение первых трех месяцев продаж, после чего игры перекочевывают в категорию уцененных продуктов. Естест-

венно, в списке доступных тайтлов вы не обнаружите самых свежих блокбастеров. Но ведь и стоимость овчинки - соответствующая.

Мне показали, как можно поиграть с помощью Yahoo! в последнего "Принца Персии". Из Сети было выкачано всего мегов 45, когда запустился интродукционный ролик и началась игра. Оставшаяся начинка будет подкачана в фоновом режиме.

Начальный этап запуска Hitman 2: Silent Assasin. Выкачиваем каких-то 100 "метров"

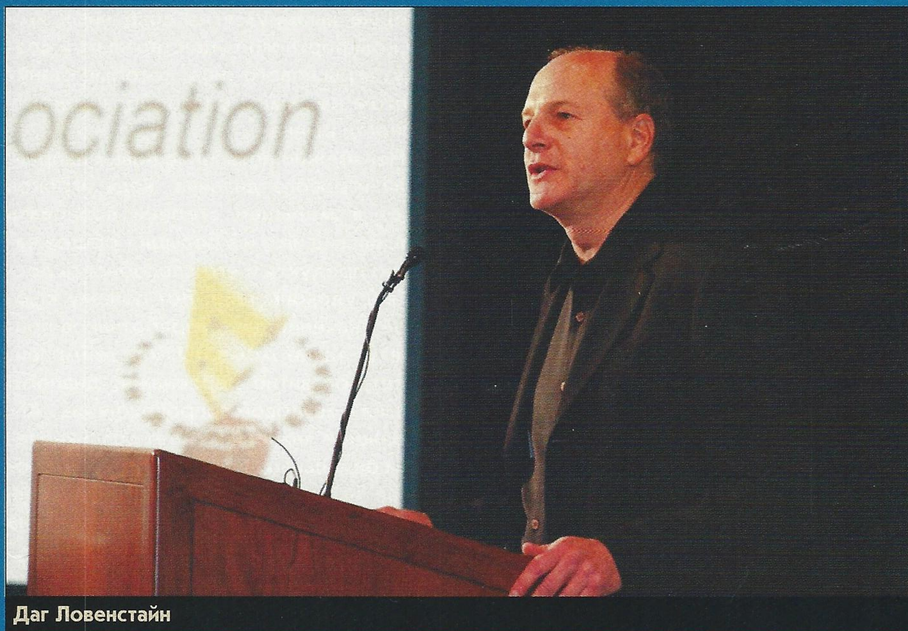


День второй

Опять будильник, опять противный и опять в половине седьмого утра. Континентального завтрака в Beverly Garland's HI не предусмотрено, зато в каждом номере есть кофеварка и кофе. И это здорово.

Без десяти минут восемь мы со Степановым пристраиваемся в конец очереди из желающих воспользоваться шаттлом. В восемь десять подкатывает огромный бас, в котором уже сидят обитатели Хилтона из Universal Studios. Мест всем не хватает, стоять в подобных автобусах запрещено. Через десять минут начнется выступление Дага Ловенстайна.

Так говорил Даг



Даг Ловенстайн

Сначала он ностальгически отметил, что с момента заваривания этой каши прошло десять лет. За это время его дочь из маленькой девочки превратилась в выпускницу колледжа. Что же изменилось за это десятилетие в игровой индустрии? Очертания рынка, игроки, технологии разительно отличаются от тех, которые были в 1995 году.

Вот десятка номинаций "Наиболее разительные отличия между E3' 95 и E3' 04".

10. Тогда мало кто на Уолл Стрит следил за состоянием игровой индустрии. В наше время основные инвестиционные компании отслеживают поведение акций игровых фирм, что подтверждает рекордное количество их сотрудников на этом шоу. По-видимому, сфера интерактивных развлечений действительно превратилась в крупный бизнес.

9. Тогда EA была компанией с рыночным капиталом $1.8 млрд., сегодня этот показатель составляет $15 млрд. Это четвертый по величине производитель программного обеспечения в мире (три первые позиции занимают Microsoft, Oracle и SAP).

8. Тогда лидерами индустрии были Virgin Interactive, Spectrum Holobyte и Viacom New Media. Сегодня их уже нет с нами, им на смену пришли компании, которые были совершенно неприметны десять лет назад: Take Two Interactive и THQ. Выживает сильнейший.

7. Качество игр сделало гигантский прыжок вперед. Тогда тайтлами-бестселлерами были Donkey Kong Country, Mortal Kombat III и NBA Jam. Сегодня - Grand Theft Auto 3, The Sims, Call of Duty и Knights of the Old Republic. С точки зрения современных стандартов лучшие игры 1995 года выглядят простенькими и милыми.



Матрица вездесуща. Агент Смит в экспозиции Matrix Online

6. Тогда аббревиатура MMORPG могла сойти за опечатку, сегодня онлайновые игры в состоянии взорвать рынок.

5. Тогда игры для мобильных устройств... Тогда и намека не было на подобные игры. Сегодня они составляют 18% от всех продуктов, представленных на этом шоу.

4. Тогда все считали, что с появлением CD-ROM'ов персональные компьютеры находятся на подъеме, а консольному бизнесу грозит постепенный упадок. Сегодня игры для персоналок представляют рынок стоимостью $1.2 млрд, что составляет чуть более трети от общей суммы игровых продаж.

3. Тогда общие продажи на территории Северной Америки составили $3 млрд, сегодня этот показатель поднялся до $10 млрд (включая продажи "железа"). В мировом масштабе - свыше $25 млрд. На протяжении последних десяти лет интерактивные развлечения являются самым быстрорастущим сектором индустрии развлечений.

2. Тогда на консольном рынке доминировали Nintendo и Sega, а компания Sony только набирала обороты. Сегодня Sony главенствует на приставочной сцене, а Microsoft, которая десять лет назад только попробовала себя в качестве издателя PC-игр, присоединилась к схватке приставочников.

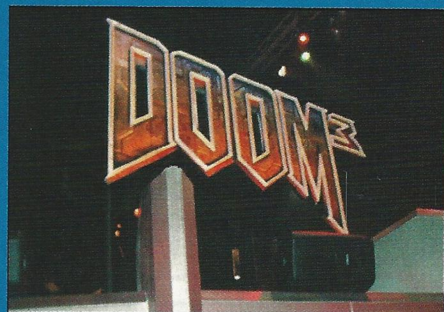
1. Тогда большинство игроков было мальчиками-тинейджерами, сегодня средний геймерский возраст - 29 лет, основной демографический диапазон - 18-35 лет. Треть всех игроков принадлежит к прекрасному полу.

А потом Даг заговорил о будущем, предварительно поразмыслив над тем, насколько сложно делать какие-либо предсказания в этом в высшей степени динамичном бизнесе. Дальше я позволю себе привести практически всю его речь с незначительными купюрами.

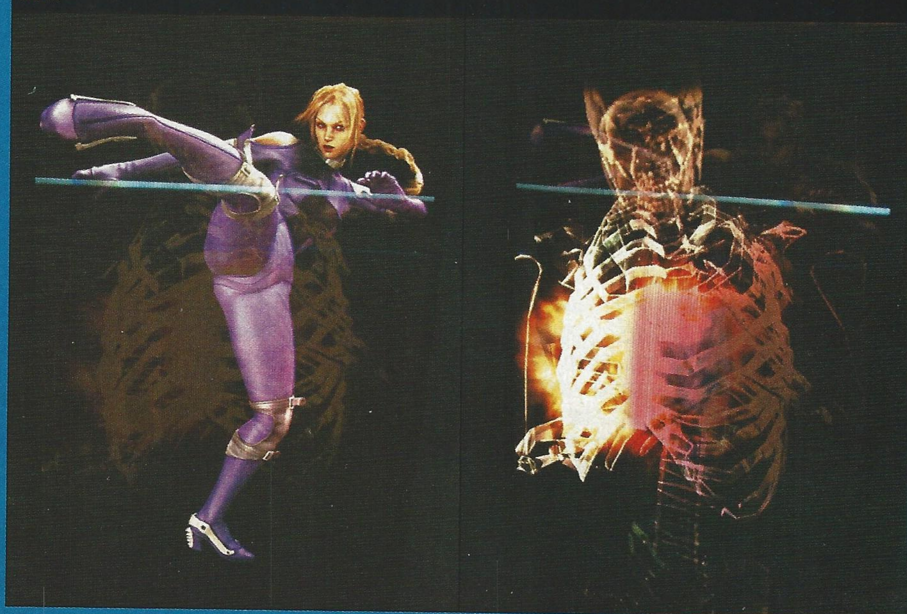
Открывающиеся возможности поистине безграничны. Ведь в индустрии развлечений уникальным образом объединены новейшие технологии и созидательность человеческого таланта. Кто в состоянии предсказать, каким образом отразится плодотворное воображение дизайнера на преимуществах технологии завтрашнего дня?

Но одно можно утверждать точно: будущие потребители игр будут отличаться от потребителей сегодняшних. Взросление аудитории продолжится в следующем десятилетии. Рожденному в 1995 году, когда состоялась самая первая E3, исполнится 29 лет в 2014 году. В соответствии с данными организации Census Bureau, в 2020 году в Америке будет 174 миллиона человек в возрасте от 5 до 44 лет. Они выросли в окружении приставок PlayStation, Xbox и GameCube. И, можете быть уверенными, все они будут играть в игры. Исследование, проведенное ESA в этом году, показало, что больше половины современных игроков собираются играть еще не менее десяти лет. Это означает, что к 2014 году средний игрок постареет и станет более придирчиво относиться к выбору игр.

Параллельно будет эволюционировать технологический аспект игр. Все меньше времени будет уделяться тому, чтобы игры выглядели и звучали реалистично. Ведь фотореалистичность будет нормой. Нужны новационные идеи и подходы. Исследование ESA показало, что 70% игроков мужского пола хотели бы, чтобы игровая индустрия в меньшей степени опиралась на лицензированный контент, чтобы в ней было больше оригинальных разработок. Успешными станут те игры, которые легкостью геймплея привлекут основные массы игроков, но в то же время глубиной и тонкостями понравятся и элитарной прослойке потребителей. Поэтому процветать будут те разработчики и издатели, которые выберутся из созданных ими зон комфортного существования и создадут игры нового типа, которые станут ответом на самые разнообразные потребности рынка.



Демонстрация DOOM 3, вернее, логотипа DOOM 3

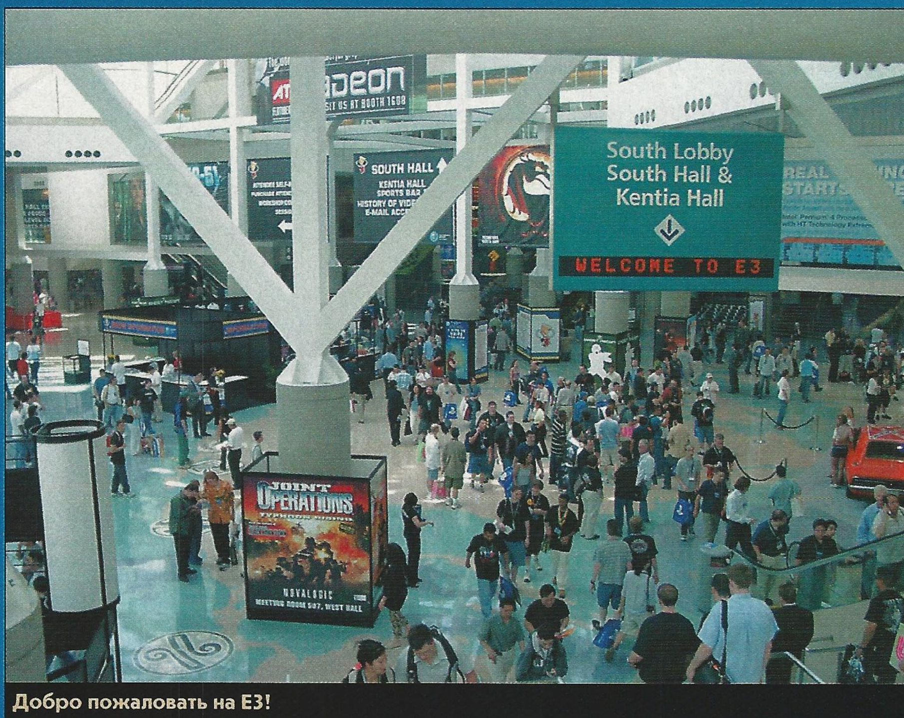


Японская нескромница преобразуется в скелет, стоит лишь посмотреть под другим углом

Неизбежно появление новых направлений игрового дизайна, ведь игроков будет в меньшей степени волновать внешний вид игр, и в больше - общее качество продукта и его способность доставлять удовольствие. Вот почему ключевое значение для разработчиков приобретут такие моменты, как геймплей, сюжет, развитие персонажа, диалоги, музыка и звуковое сопровождение, AI.

Важное значение имеет возникновение социальных программ, занимающихся исследованием видеоигр. Они способны оказать такое же влияние на игровую индустрию, какое оказали исследования кинофильмов на индустрию кино. В марте в Принстонском университете прошла конференция "Форма, культура и критика видеоигр". В ноябре прошлого года в Голландии состоялась конференция Ассоциации исследования цифровых игр. Людология, наука об играх, занимается изучением глобальных вопросов типа "Какова цель интерактивных игр?" или "Привлекательные и непривлекательные особенности геймплея". Подобные исследования помогают создать словарь терминов игрового дизайна и разработать методы обучения, которые со временем внесут свою лепту в развитие индустрии.

В будущем больше внимания будет уделяться качественной и новационной игровой периферии. В распоряжении дизайнеров окажутся инструменты, позволяющие добиться необычной передачи изображений, звуков и физических ощущений, что обеспечит совершенно новое качество погружения в игру.



Добро пожаловать на E3!

Появятся и оригинальные способы дистрибуции игр. Продажа в магазинах, конечно же, сохранится и к 2014 году, но все больше пользователей будут получать игры из Сети. Почему бы и нет, ведь они привыкли к этому с раннего детства. Издателям придется поломать голову над тем, как доставлять игровой товар конечным юзерам. Уже сегодня существует метод защиты авторских прав, позволяющий пользователям бесплатно поиграть в скачанную игру в течение нескольких дней, после чего они оказываются перед выбором: приобрести ее окончательно или вернуть.

Неизбежно распространение через Сеть дополнительных игровых модулей, адд-онов и т.п. Скорее всего, станут обычным делом игры, состоящие из эпизодов. Точно так же, как сегодня народ смотрит получасовые или часовые части любимых сериалов, игроки будут играть в очередные главы любимых игр.

Еще одно пограничье, куда мы только вступили, - онлайновые игры. В последнее время мы все чаще слышим, что за ними будущее. В 2014 году это будущее наступит. В течение десяти ближайших лет индустрия неизбежно отреагирует на наличие рынка опытных пользователей, обеспеченных превосходным доступом к интернету: появятся онлайновые развлечения, привлекательные для случайного массового пользователя. Мнение "Онлайновые игры - занятие элитарное" устареет.

На протяжении последних лет мы сообщали, что игры становятся ареной общения людей. В ближайшем десятилетии режим синглплеера превратится из правила в исключение. Основанные на комьюнити игроков тайтлы типа SOCOM (для PlayStation) и Rainbow Six подтверждают этот глобальный сдвиг. Растущая популярность игровых центров (в России - компьютерных клубов - прим.ред.) только подтверждает тенденцию дальнейшей социализации игр. Сейчас как нечто совершенно обычное воспринимается наличие огромных онлайновых комьюнити игроков. И это не обязательно сообщества, связанные с играми а-ля EverQuest. Прежде всего, это игры типа There, основная фишка которых - возможность общения вполне случайных игроков в чрезвычайно разнообразных локациях.

В планах компании Themis Group - спортивные игры, в которых каждым членом команды будет управлять отдельный игрок. Новые MMO-игры будут представлять собой открытые проекты, позволяющие их дальнейшую эволюцию и наращивание контента после релиза.

Просто невероятный потенциал открывается для портативных игровых платформ. По некоторым оценкам, уже через несколько лет рынок игр для мобильных гаджетов выйдет на рубеж в пару миллиардов долларов. С дальнейшим развитием технологий не исключено появление портативных устройств, поддерживающих игры с насыщенным социальным контентом. Вполне возможно, что люди станут покупать подобные устройства (или апгрейдить собственные телефоны) только для того, чтобы играть в игры, которыми "заболели" их друзья.

Между прочим...

Когда я позже наблюдал демонстрацию There, то спросил, не находят ли разработчики необходимым изменить графический движок игры. Уж больно все там ярко, мельтешаще и мультяшно. Тут-то и выяснилось, что подобная графика заложена в There специально, т.к. в результате проведенных исследований было определено, что она должна нравится женщинам.



Несомненно, привлекательной чертой There является множество устраиваемых самими игроками событий. Например, это может быть вечеринка по поводу выпуска новой коллекции топиков, которые тут же можно приобрести. С шампанским, мороженым и выступлением популярной джаз-банды. При этом ничто не помешает присутствующим дамам эти самые топики оперативно примерять и обмениваться впечатлениями.



Шикарных машин на выставке хватало. Некоторые из них тут же и разыгрывались

В то же время нельзя быть уверенным в полной безоблачности будущего индустрии. Одна из опасностей - рост влияния технологических решений при понижении общей творческой составляющей.

Из-за стремительного увеличения бюджетов многие издатели и разработчики просто не хотят идти на риск, связанный с выпуском оригинальных тайтлов. На полки магазинов попадает все больше продуктов среднего уровня. Проще сделать потенциально прибыльный сиквел текущего хита, чем рисковать, предлагая рынку новую концепцию или героиню.

Синхронные барабанчики от Namco - один из самых популярных стендов выставки

И все же эти опасения по большому счету преувеличены. Даже если кто-то из сегодняшних китов бизнеса замешкается на месте, их сразу же потеснит волна дерзких и агрессивных талантов. Игровым компаниям просто не остается другого выхода, кроме как предлагать все новые и новые фишки в ответ на соответствующую потребность рынка.

С другой стороны, хорошие сиквелы - это не так уж и плохо. Каждый ли год мы наблюдаем прорывы в музыке или кино? И никто почему-то не возмущается отсутствием свежих струй в этих потоках. Творчество не поддается четкому планированию. Посмотрим, что произойдет в течение следующих десяти лет. Уверен, нам будет, чем гордиться.

Несомненной тенденцией будет дальнейшее увеличение доли продуктов, сделанных собственными студиями, in-house. Просто такой подход существенно снижает стоимость проектов. И еще есть одно слово на букву "O" (Outsourcing - прим. ред.): множество сторон игрового дизайна может быть реализовано с привлечением сторонних специалистов. Да и новые инструменты разработки тоже появятся, никуда они не денутся.

Что бы ни произошло, можете быть уверенными - что деловая структура индустрии изменится. Высокая стоимость разработки, постоянно меняющиеся вкусы аудитории, появление новых платформ, эволюция доставки контента приведет к краху многих издателей и разработчиков. Независимые же разработчики могут вообще оказаться в "Красной книге".



Андрей "Кранк" Кузьмин в футболке с символикой первой E3

И еще один интересный момент: постоянно растущая популярность интерактивных развлечений не должна остаться не замеченной со стороны крупнейших медиаконгломератов, которым придется стать компетентными в этой области. Сегодня таковых немного. Как они обретут компетентность? Быть может, за счет "удочерения" лидирующих игровых паблишеров?

Свое выступление Даг завершил цитатой из песни группы The Grateful Dead под названием Trucking:

Иногда все сияет и светит.
В другие моменты я словно во тьме.
И только недавно я понял,
Каким же странным и долгим был этот путь.

После чего добавил: "Итак, всматриваясь в будущее, позвольте мне закончить словами: "Поехали дальше!"

Даг сказал: "Поехали!"

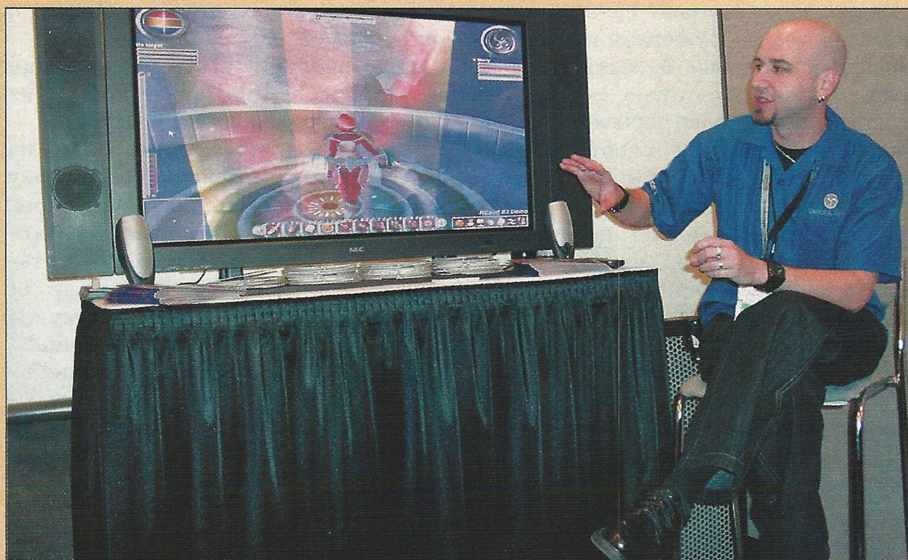
У меня в таких ситуациях включается внутренний обратный отсчет. Все только началось, а ты уже вынужден думать о том, что очень скоро все это закончится. Ведь нужно так много успеть. В ближайших конкретных планах - встреча с Mythic Enter-tainment.

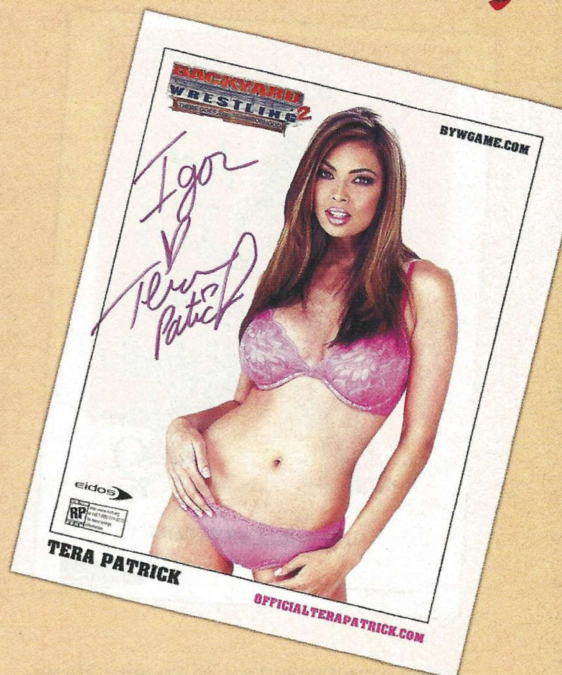
А пока мне становится еще более неуютно оттого, что фотоаппарат выжрал практически весь заряд шестнадцати припасенных аккумуляторов (всего за поездку было снято около шести сотен кадров в весьма приличном разрешении). Оставляю старшину в центре и отправляюсь покупать зарядное устройство под местные розетки с напряжением 110 вольт. В процессе вчерашнего бродвейного шоппинга мне это устройство найти не удалось, хотя я обошел половину местных даунтауновских магазинчиков. Ну не пользуется здесь народ подобными фишками в массовом порядке. А нет спроса - нет и предложения.

Оправляюсь к расположенному на пересечении Figueroa и 7 Street, уходящему под землю универмагу и приобретаю спасительный зарядник. Правда, пришлось подождать до открытия фотобутика в 10:00. Время я скоротал за стаканом кофе в Starbucks, где понаблюдал за образованием стайки одетых в черное мальчиков и девочек. Вскоре после сбора им раздали классического покроя черные футболки с надписью "25 to Life" и логотипом EIDOS. E3 добралась и сюда. Нужно отдать должное креативности некоторых девах: не удовлетворившись классикой покроя, они тут же раздобыли ножницы и обрезали у футболок часть ворота и один из рукавов. При этом некоторых из них ничуть не смутила белизна обнажившейся бретельки лифчика.

Возвращаюсь в CC, и первым де-




Происходящее в Tabula Rasa комментирует Старр Лонг



лом - на стенд "1C", где мне великодушно выделяют доступ к сети 100 вольт. Похоже, вопрос с недостатком энергии закрыт.

Поднимаемся со старшиной из Kentia в престижный South Hall, где шоу в полном разгаре.

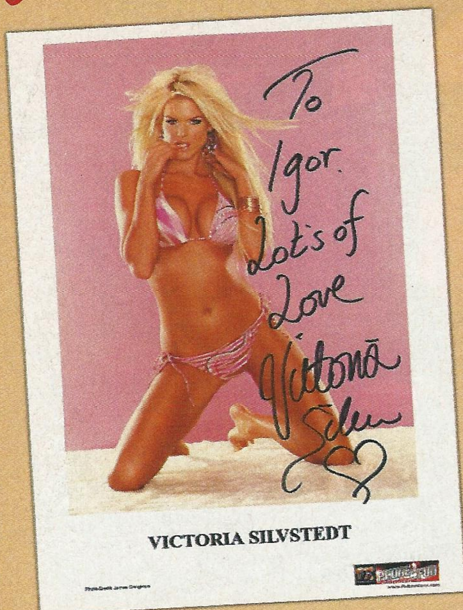
Грохот, полумрак, мельтешащие ролики на мониторах и экранах, блики вспышек и первые очереди.

Вспомнив о неопределенной "мыльной" договоренности с NCsoft, принимаю решение начать с MMO-игрока главного калибра. И не ошибаюсь.

Стенд NCsoft занимает внушительную площадь. Компания явно ударно подготовилась. В частности, я прихожу в полный восторг от пресс-кита к игре Alterlife. Это - настоящий образец высокого дизайна, "выбор редакции". Я очень не люблю таскать в чемоданах бумагу в век DVD-носителей, но в этом случае я проникся и привез это чудо в Москву. О самой игре вы сможете прочитать где-то в этом номере, скажу только, что она ориентирована на представителей прекрасного пола. Теперь представьте сумочку в розово-бежевых тонах с ручками из прозрачного пластика, вся в блестках. В сумочке лежит небольшая книжка, которая при раскрытии выдвигает из своих глубин пару ярких картинок, демонстрирующих веселящихся девушек в различных тусовочных прикидах. Центральный разворот хитрым образом раскрывается в квадратный плакат с описанием игровых фишек. И, наконец, специальный вращающийся круг, с помощью которого можно посмотреть, как будет выглядеть героиня в специализированных туалетах: джинсовом, гламурном, перверсном, беззаботном, школьном, муленружном... К последней странице прикреплен CD. Слов нет, один восторг и желание поскорее заполучить релиз и заценить, что за игру смогут сотворить столь талантливые дизайнеры.

Через пять минут я прохожу в помещение, предназначенное для демонстрации проектов (спасибо Дэвиду Своффорду, он сдержал весьма неопределенное обещание все устроить на месте). В течение следующих сорока минут мне показывают Tabula Rasa, Auto Assault и Guild Wars.

Tabula Rasa, детище команды Ричарда Гэрриота, демонстрирует симпатичнейшая подружка, которая ру-



ководит персонажем 36 уровня. На экране скачет прекрасная воительница, непрерывно прорежающая нестройные ряды монстров в подземелье. Чуть позже к ней присоединяется еще один боец, и они отправляются в специальную локацию для выполнения совместной миссии. Комментирует происходящее на экране сам Старр Лонг, который творит в одной упряжке с Лордом Бритишем еще с 1992 года. Что можно показать в MMORPG за 10 минут? Разве что кусочек геймплея. Кусочек показался вполне симпатичным, глубины замысла рассмотрим позже, в бете. О концепции игры вы сможете почитать в этом же номере.

Второй день E3 - самый ударный. Именно сегодня все выкладываются с максимальной отдачей, приглашаются самые крутые знаменитости и устраиваются самые значительные представления. Здесь же понимаешь, как у кого идут дела. Если раньше компания выставлялась на отдельном стенде, а сейчас пара ее представителей демонстрируют два продукта на одном компьютере, установленном на площадях издателя...

Поглядывая на часы, начинаю собирать пресс-киты и присматриваться к наиболее интересным элементам шоу. Периодически делаю фотографии, зная по собственному опыту, что второго случая может и не представиться.

Натыкаюсь на пару красавиц, на футболках которых светятся экраны. На экранах - трейлер выходящего в октябре фильма I, Robot, снятого по произведениям Айзека Азимова. Выпускает подобную одежку компания Brand Marketers из Сан-Франциско. Правда, в открытую продажу такие Video T-Shirts пока не поступают.

Слышу оживленный треп шоумена со стороны "будки" компании Majesco: скоро, совсем скоро, уже вот-вот, через мгновение ожидается триумфальное появление главной бестии сезона - Бладрейн. И она действительно появляется, подсвеченная кроваво-красным светом, вооруженная парой знаменитых клинков. В обтягивающем черном платье, которое скрывает и открывает примерно поровну. Позирование, заигрывание с объективами фото- и кинокамер и фотографирование с поклонниками с раздачей памятных автографов. Все по полной программе, и никто не ушел обиженным. Я тоже.



Марк Якобс, исполнительный директор и главный креативщик Mythic Entertainment

На нашем DVD вы найдете ролик кастинга девушек-претенденток на роль Бладрейн. Даже удивительно, насколько Majesco умудрилась попасть, что называется, "в точку".

Неподалеку от Majesco расположилась Eidos. Направляюсь к ним, доставая апрельский номер "Нави", отсвечивающий в полумраке обложечной лысиной Хитмена. Получаю взамен пресс-кит и не верю своим глазам. На ресепшене висит объявление о том, что вскоре здесь появится Тера Патрик, которая будет представлять игрушку Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood, разрабатываемую для PS2 и Xbox.

Пикантность ситуации состоит в том, что на данный момент Тера - одна из самых популярных звезд мировой порноиндустрии. Сама игра, которая демонстрировалась тут же на добром десятке приставок, меня не впечатлила: довольно примитивный мордобой, не более того. Да, там есть полураздетый персонаж с телом Теры Патрик, да, в игре слышен ее голос, ну и что?

После появления девушки выстроилась огромная очередь за автографами. Из особей мужского пола, естественно. Грех было, как воспользоваться, так и не воспользоваться такой оказией. Я воспользовался. Заодно и фото сделал.

На очереди была "договорная встреча" с Mythic Entertainment, на которую я чуточку уже опаздывал.

"Игор, Игор!" - Саня Томас из Mythic заметила меня первой и сразу потащила в комнату для презентаций. Обмен сувенирами и подарками, наши номера с материалами о Dark Age of Camelot, "Саня, почему ты на письма не отвечаешь?", "А ты пиши, пиши чаще!"...

И вот мне уже показывают DAoC: Catacombs. На экране - комната в подземелье, в которой стоят пары персонажей.

- Смотри, вот видишь, это старый кобольд...

Я смотрю и вижу усталого синекожего кобольда. Действительно, старый какой-то...

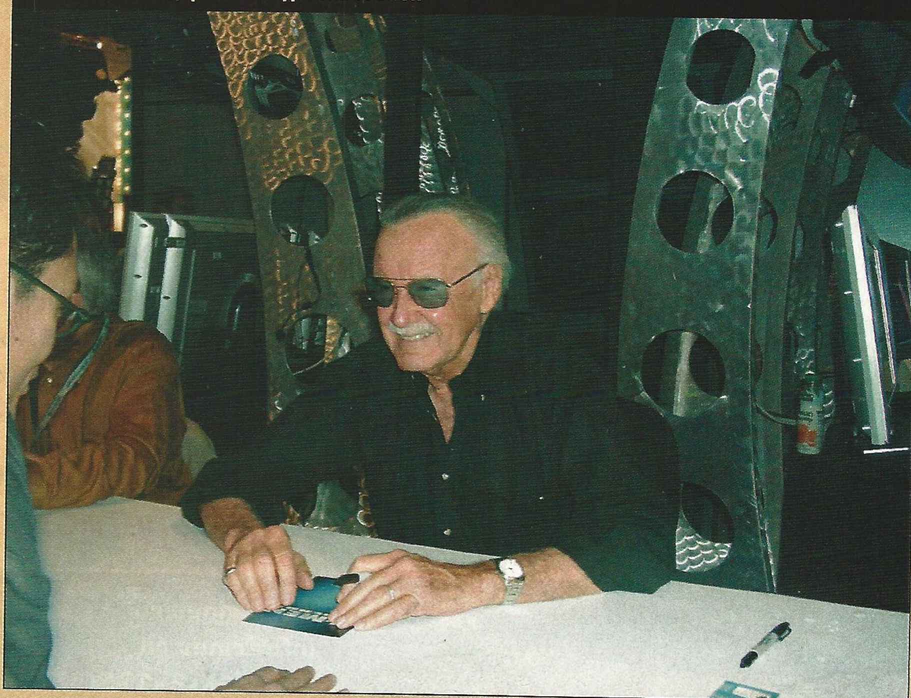
- Неужели, теперь персонажи будут стареть в игре?

- Да нет, этот кобольд прорисован в старой графике, а тот, что рядом - в новой.

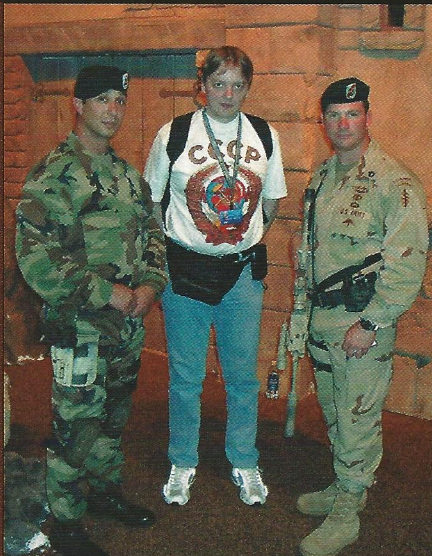
Все присутствующие давятся от смеха.

Закончив с "Катакомбами" переходим к ролику Imperator.

Всем в школе рассказывали про колосса на глиняных ногах? В альтернативной истории, предлагаемой Mythic'ами, Рим не пал. Он прекрасно просуществовал до наших дней и не такого уж и близкого будущего. И по-прежнему правит. Imperator принадлежит к жанру Science Fiction MMORPG. Девелоперы из Mythic Entertainment подходят к ее созданию с размахом. В 2005 году выйдет не только игра, но и полнометражный фильм, серия комиксов и коллекция экшн-фигурок. Учитесь, господа девелоперы и паблишеры.

Стен Ли, легендарный создатель X-Men


Между прочим...



С самого первого появления Ame-rica's Army на E3 поддержку игры обеспечивает группа настоящих бойцов, а перед Convention Center выставляется военная техника. Параллельно идет реклама армии США, в которую так хорошо вступать и где так хорошо служить. Было бы странно, если бы ее не было. Ну, и сам Бог велел раскручивать игру, которую Пентагон заказал для правильной идеологической обработки подрастающего поколения.

В этот раз сюда привезли урезанное отделение - шесть спецназовцев в полной экипировке (*в штатном - 12 человек*), которые по несколько раз в день выстраивались в шеренгу и рассказывали о том, какие они крутые и для чего, собственно, вся их крутость предназначена (*зачастую рассказ велся на нескольких языках - французском, немецком, испанском, т.к. среди бойцов были представители разных этносов*).

Не сомневаюсь, что все эти парни наверняка бьют белку в глаз из штатного оружия, но каждый из них также является специалистом в своей области. Пара ребят оказались капитаном и сержантом, выполняющими функции отцов/командиров/воспитателей. Остальные четверо: инженер, медик, связист и снайпер. Экипировка всей этой команды, выражаясь языком одного виртуального телеперсонажа, прямо скажем, – "внушаить". Не то, чтобы навьюченные они были, что твои ослики, но все, что было при них и на них, вполне соответствует нормальной экипировке профессиональной и хорошо финансируемой армии. Довершал образ стальной взгляд из-под касок и беретов.

Разумеется, мы не могли пройти мимо этой компании и пошли знакомиться поближе. Узнав, что мы из России, камуфляжные спецы заулыбались, ну, а когда мы, следуя нашей традиции, подарили им бутылку классной русской водки... стальной блеск из глаз исчез окончательно. Мужики сразу как-то потеплели и превратились в нормальных и словоохотливых парней, с которыми запросто можно поболтать за жизнь. Снайпер, к примеру, на вопрос о том, какое у него хобби, просто и без затей признался, что у него семья и трое детей и это - его единственное и самое любимое хобби.

Не знаю, смогли ли мужики опрокинуть по стаканчику преподнесенного сувенира между своими выходами на сцену, но все три дня, что мы были на выставке, встречали нас в своем уголке Южного зала весьма дружелюбно. Их командир, разглядев на моей майке герб "СССР", немного расстроился, узнав, что у меня с собой нет такой же. Пришлось пообещать привезти еще на следующий год или выслать на конспиративный адрес.

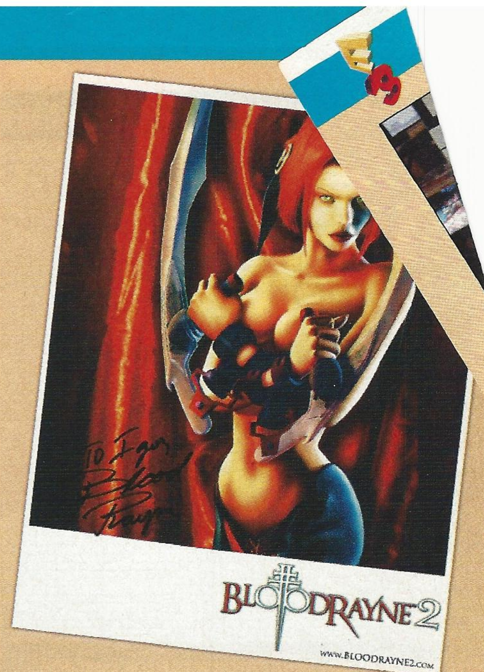
Отец семейства демонстрирует любимую винтовку



В последний день все эти ребята расписались на плакате, который сейчас украшает редакцию, а один из этих парней даже подарил Бойке свою камуфляжную куртку со всеми штатными нашивками. Думаю, это многого стоит.

Великолепная шестерка





Еще одна памятная встреча 12 мая - с командой реальных бойцов-парашютистов, представляющих проект America's Army. Читайте о ней в отчете старшины Степанова. От себя добавлю, что после общения с этими парнями лично у меня разрушился еще один стереотип. Политика должна быть невероятно грязной, чтобы мы когда-нибудь начали стрелять друг в друга.

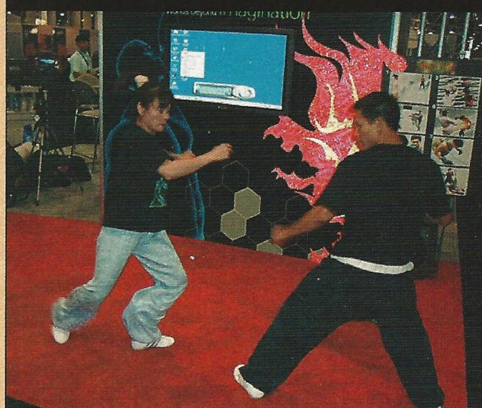
День третий

С самого утра в башке сидит мысль о том, что сегодня нужно успеть все. В каталоге выставки отмечены фирмы, с которыми мы еще не успели пообщаться, а значит - не получили те самые кИты с информацией и материалами, которые так облегчают редакционную жизнь. Контакты, концепты, арты, скриншоты, ролики... Завтрашний короткий день традиционно уйдет на латание дыр.

Южный зал практически окучен, ни в коем случае нельзя обделить вниманием приставочные проекты и фирмы.

Очередная очередь поклонников замечена в West Hall: седовласый пожилой мужчина улыбается не хуже Теры Патрик. Да и желающих заполучить его автограф - не меньше. Лицо знакомо, где-то я его уже видел. А вот и плакат, сообщающий о предстоящем появлении знаменитости. Ну, да, это

Типичная для Kentia картина: корейцы развлекают публику восточными единоборствами



Отстрел 100 претендентов в самом разгаре

же Стен Ли, есть среди читателей такие, которые не видели фильм "Люди X"?

Неподалеку установлена приличных размеров сцена, на которой зажигает десяток девушек из группы поддержки Street Racing Syndicate. Танцы сменяются раздачей футболок, которые разлетаются со сцены во все стороны, но почему-то никогда не падают на пол.

А еще мы сегодня встречаемся с несколькими паблишерами, к сожалению, эти встречи по понятной причине пройдут весьма ускоренно.

Дошло дело и до Kentia Hall, основное население которой прибыло из Старого Света и Азии.

А еще здесь в десматчах (UT2004) под общим названием "Fatal1ty 100 Shootout" знаменитый Fatal1ty дерется с сотней противников по очереди (попутно он занимается раскруткой линейки продуктов от компании Auravision, на которой его имя красуется в качестве торговой марки).

Итоговый результат поражает: 1118 на -22. Единственный соперник, заработавший единственный фраг в единоборстве с Fatal1ty, - некто Крис Гилберт. Все остальные, включая приехавшего по такому поводу Polosatiy, остались либо в нулях, либо в минусах. На самом деле все это немного странно: Fatal1ty уже давно не считается серьезным киберспортсменом и обычно демки с такими впечатляющими победами попадают в Сеть сразу же после объявления результатов. Но за две прошедших с E3 недели они так и не появились.

Компания Phone4fun, специализирующаяся на развлекательных технологиях для мобильных телефонов, не пожадничала пригласить для презентации своих продуктов целых трех "звездочек": Викторию Сильвстедт *(модель, мисс Швеция)*, Кристи Франк *(шоу NBC "The Apprentice")* и Хайди Стробель *(риэлити шоу CBS "Survivor Amazon")*. Поклонники, очереди, снимки на память, автографы.



Том невероятно фотогеничен, не правда ли?

День четвертый

Сегодня с самого утра мы встречаемся с LucasArts. Как назло, шаттл немного опаздывает, простаивая в пробках. На ресепшене возникает легкая неразбериха, я говорю, что нас пригласила Бозена, но чувствую, что меня не совсем понимают. Наконец появляется красивая девушка, у которой на бэджике значится просто... Бо. После первого знакомства выясняется, что Бозене настолько надоело объяснять, как правильно произносится ее имя, что она решила обходиться его сокращенным вариантом.

Вскоре нам демонстрируют полным ходом Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords, последний адд-он к Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed, Star Wars Battlefront и Star Wars Republic Commando. Все очень интересно, красочно, продуманно и по уму. Но вопросов нет. В последний день выставки остается один вопрос: "Можно ли будет связаться с вами позже и организовать интервью?" Как только Бо слышит подобную фразу, она сразу же вмешивается в происходящее: "Только через меня. Только через меня".

Демонстрация KotOR II



Именно так, дважды. Нужно отдать должное этой хрупкой девочке, которая прекрасно знает свое дело.

Вскоре мы убеждаемся в этом еще раз, когда Бо предлагает организовать для нас демонстрации линейки продуктов от Activision. Уточняем время и место встречи и разбегаемся.

В Concourse Hall натыкаемся в толпе на Тома Холла, спешащего по своим делам и не узнанного толпой.

- Привет Том! Помнишь КРИ в Москве?

- Привет!

- Сфоткаемся на память?

- А то!

Встреча с Empire Interactive. Собеседника зовут Полом Бенджамином, он с удовольствием рассказывает о Starship Troopers и FlatOut. Я с удовольствием слушаю, попивая предложенный кофе. Оставляю номер "Нави" на память и отправляюсь фотографировать.

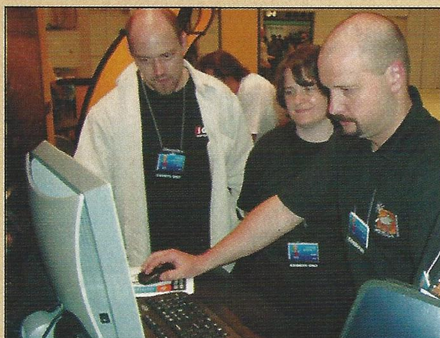
В назначенное время - встреча с Бо у Activision. Всю линейку просматривать в подробностях уже просто нет времени, да и "активисты" довольно заняты. Смотрю Rome: Total War. Масштабно и красиво. О геймплее судить просто невозможно. Получаю диск с пресс-китом, на котором позже найду рекордные по размерам скрины из этой самой R:TW, весящие десятки мегабайт.

- Интервью?

- Только через меня!

- Да, конечно.

Проходит минут десять, и судьба сводит меня с лордом Бритишем, который только-только удовлетворил жаждущую автографов и общения толпу фанов на стенде NCsoft. Ему уже совсем некогда, его уже заждались где-то вдалеке, но он не может резко оборвать общение. Просто не может. Наконец кто-то жестко хватает


Дмитрий Архипов застигнут в процессе демонстрации "Капитана Блада"

его за рукав шитого серебром камзола и тянет прочь, туда, куда надо.

Жаль, я очень хотел услышать его мнение о том, что сотворили с Ultima Online в последние месяцы.

Напоследок он виновато мне улыбается, всем своим видом давая понять: "Извини, мужик, в следующий раз".

Да ладно, лорд Бритиш, на этот раз ограничимся фотографиями, не расстраивайся.

И сделай свою Tabula Rasa.

Покажи им всем.

Часы шоу тикают незвучно и неумолимо. Поснимав напоследок цифровиком экспозиции South Hall, отправляюсь в Kentia, к "нашим".


Ричард Гэрриот ака лорд Бритиш

Надеюсь, что они на нас не в большой обиде. Все-таки мы в любой момент можем пересечься и пообщаться здесь. А вот за помощь и поддержку всем огромное спасибо. Особенно - "1С" и SoftLab-NSK, компьютер которой мы умудрились оккупировать в самый неподходящий момент перед приходом потенциального покупателя.

Вообще, у меня сложилось впечатление, что "1С" представляла на E3 всю российскую игровую индустрию. На ее территории были замечены и К-Д ЛАБы, и "Акелла", и Олег Медокс, и Nival Interactive, и Gaijin Entertainment, и Action Forms, и Crioland... и простите меня, если я грешным делом кого-то забыл упомянуть.

Тает быстрое время чудес...

Десятая юбилейная E3 "приютила" 400 компаний, общая площадь экспозиций составила 540 тысяч квадратных футов, шоу посетили 65 тысяч профессионалов из 87 стран мира. Очередная E3 запланирована на 18-20 мая 2005 года на той же площадке.

На сайте www.gamecriticsawards.com только что появилась информация о представленных на E3 продуктах, номинированных на звание Best of E3 2004. К моменту поступления этого номера в продажу уже будут определены и победители.

Пока же можно отметить, что наряду с очевидными в числе номинантов есть и невероятные. Неудивительно присутствие Half-Life 2, Splinter Cell 3, Sims 2, Prince of Persia 2, The Movies, World of Warcraft, EverQuest II. Удивляет полное отсутствие среди избранных онлайновых игр от NCsoft. Впрочем, конкуренция в этой сфере не просто велика.

Вот, пожалуй, и все о E3' 04.

Игорь Белаго и Василий Бартош из SoftLab-NSK демонстрируют, как проехать к LA Convention Center в их игре Rig'n'Roll. А теперь внимание! Присмотритесь к двум фигурам на заднем плане. Просто удивительное сходство, не находите?




Только вмешательство вечно мнительного рекламного отдела помешало нам поставить фотографию Светланы Владимировны в "Лучшие игрушки E3"

Лучшие игрушки E3

Мы отобрали их для вас у нашего фотографа
или
Хрупкие девичьи плечи, на которых держится игровая индустрия

- Э-э... Как к этому придумывать подписи!!
- К этому, по-моему, не требуется подпись...
- Стой, это подпись!

Дайте мне точку опоры, и я переверну игровую индустрию



Только после третьей просьбы девочка вынула леденец изо рта




Тера Патрик, звезда фильмов, которые вы посмотрите, когда исполнится 18


Hi, ladies...



Now turn, please...

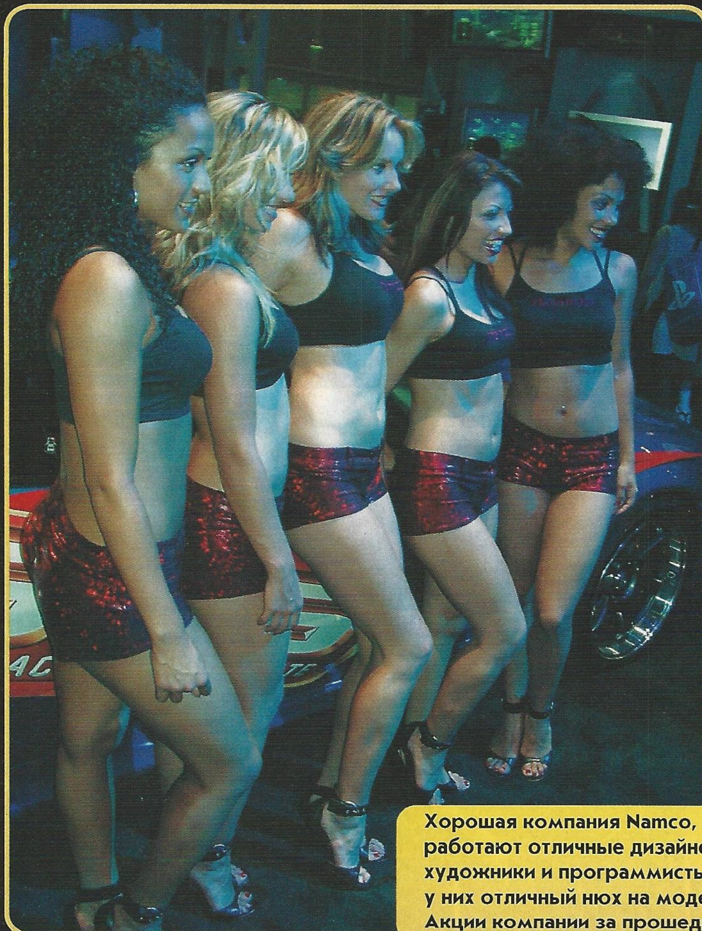

Девушка ждет своего персидского принца



Смотрите, какой милый фотограф


Съемка выбора этой девочки на роль BloodRayne есть на нашем диске


Создатели Rome: Total War могли похвастаться не только гигантскими скринами



Хорошая компания Namco, в ней работают отличные дизайнеры, художники и программисты... А еще у них отличный нюх на моделей! Акции компании за прошедший год...



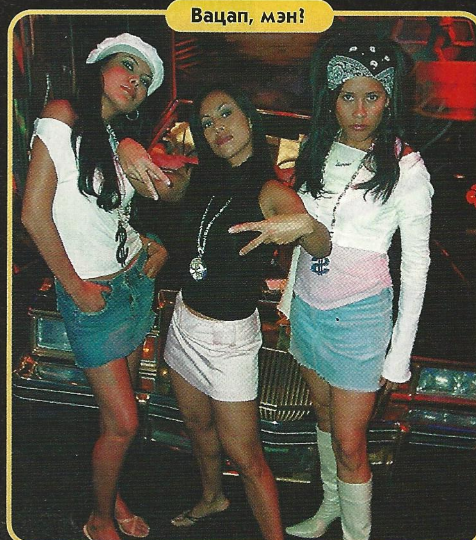
Единственное, что было хорошего в Playboy The Mansion



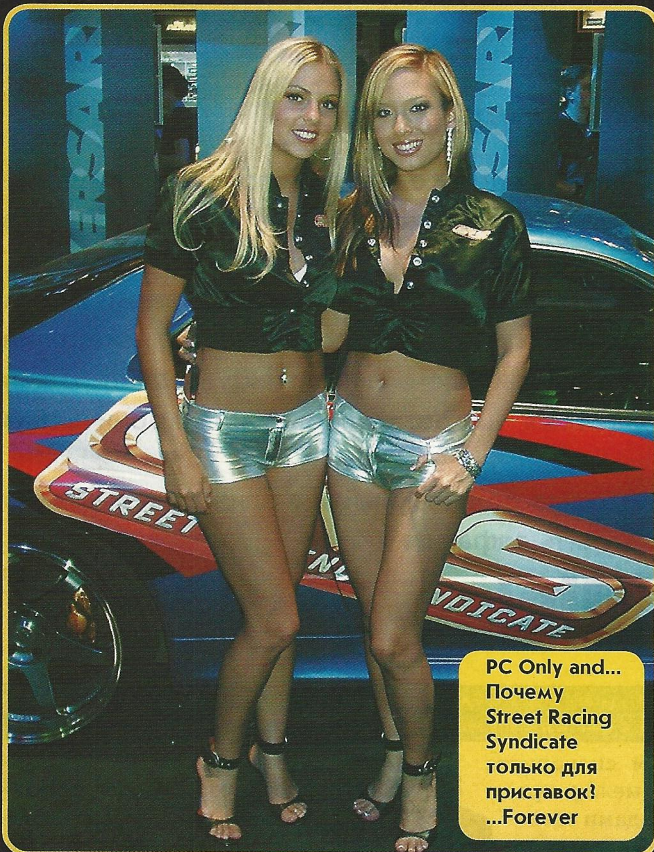
Знакомьтесь: Мисс Швеция, Виктория Сильвстедт



Странно, но эту девушку мы встретили в Kentia Hall, где обычно представлены бюджетные игры



Вацап, мэн!



PC Only and... Почему Street Racing Syndicate только для приставок! ...Forever



А не выдуть ли нам пузырек!



Девушка из Vampire the Masquerade: Bloodlines: как скушала что-то за стендом, так всю выставку и проходила чумазая

Красные шорты пользовались на выставке большой популярностью



Будешь себя плохо вести, и тебя не арестуют



ЕтриЗбука

Ка-рма-к сде-лал Ду-ум, у Мо-ли-нье – Му-ве-сы

Собрать и рассортировать игры с выставки оказалось делом совсем не сложным. Их всего-то было несколько сотен штук. Только среднестатистическое количество попыток суицида среди авторов в этом месяце несколько возросло. В остальном же - все в полном порядке, ниже идет полный отчет о PC-проектах с E3 (хорошо, что мы не пишем про приставки). А нам осталось только дать объявление о наборе новых сотрудников, чтобы нынешний редакторский состав "Навигатора" мог с чистой совестью лечь в больницу с диагнозами "отравление растворимым кофе", "острая полигонная недостаточность" и "хроническая бессонница".

Вы же теперь будете в курсе всех-всех игр, которые должны выйти в ближайшее время. Наши самые маленькие читатели могут попутно выучить алфавит.

Илья ПОЛЯКОВ

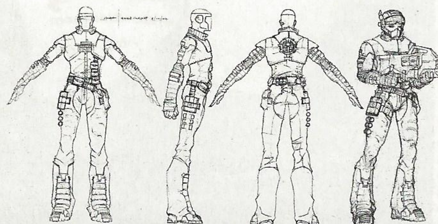
Advent Rising

ADVENT RISING

★ Жанр **Action/Adventure** ★ Издатель **Majesco Games** ★ Разработчик **GlyphX Games** ★ Дата выхода **II квартал 2004** ★ Сайт **www.adventtrilogy.com**



Аларм! Человечество спущено с цепи. Оно щелкает коренными зубами на всю вселенную, грозя ей либо мучительной гибелью, либо городом-садом и счастьем для всех и каждого. Шансы - фифти/фифти. Вы горды за наш вид, неправда ли?





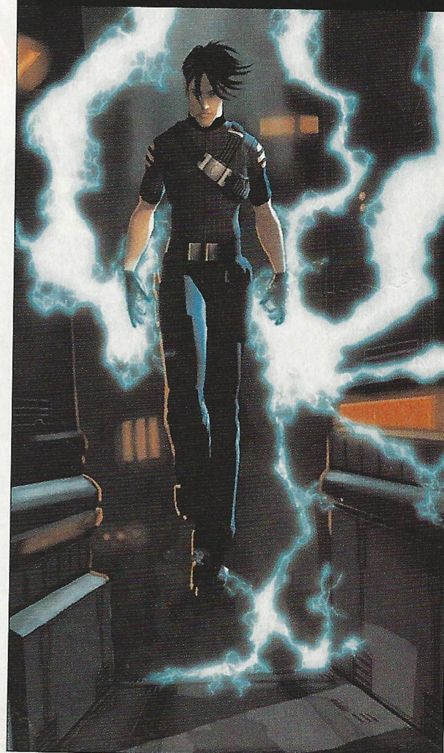
Согласно замыслам сценариста Орсона Скотта Карда (между прочим, отмеченного наградами созидателя фантастических романов), древние Искатели мечтают закопать человечество поглубже в перегной. Почему? А потому, что они обнаружили в людишках невероятный эволюционный потенциал. Втянув в свой крестовый поход множество других рас, Искатели оперативно приступили к непростому делу. Однако не все обитатели космоса солидарны с агрессорами. Рыбообразные аурелиане не собираются ассистировать в точечном геноциде. Более того, узнав, что на крошечной планете Эудемии обитают жители Земли, Межзвездные Караси решают предупредить ничего не подозревающих колонистов. На горизонте призывно маячит Первый Контакт.

Рубленый подбородок, мужественный овал лица - это Гидеон Вет, протагонист, пуп девелоперских надежд, рубаха-парень. В глубине его разума и души сопят в две дырки невероятные способности, коих так страшатся злобные враги. Мы уже его лю-

Человек с плаката "Честные глаза - путь в светлое будущее"



Парнишка, похоже, не прочь побаловаться псионикой

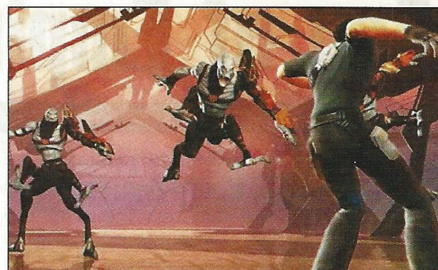


Зеленый спецэффект! Зеленый спецэффект! Искатели в атаке



бим. Добры молодцы из GlyphX Games бьют челом, божатся вывести на свет action/adventure воистину эпических пропорций с видом от третьего лица. Обещается тесное взаимодействие героя с окружающим миром, разнообразные социальные контакты (э-э-э?) и рыцарская стать движка Unreal Warfare. Последний модернизирован под изысканные вкусы почтенной публики, дабы немедля провоцировать всплеск eye-candy салютов.

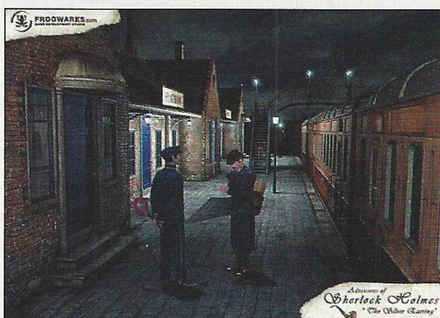
Динамика для спинного мозга, заумные беседы для его сероклеточного родственника. Будем доверчивы хоть раз: сделаем вид, что поверили, с любопытством изучим скриншоты (милы, верно?) и затаим надежду. Она живучая зверушка.



Анна ЩЕГЛОВА

Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring

★ Жанр **Action/Adventure** ★ Издатель **Majesco Games** ★ Разработчик **GlyphX Games**
★ Дата выхода **II квартал 2004** ★ Сайт **www.adventtrilogy.com**



Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring наконец-то обрела издателя: им стала британская компания Digital Jesters. Президент DJ Терри Мэлхем чрезвычайно рад сотрудничеству с Frogwares и уверен, что, благодаря потрясающей графике и интригующему сюжету, "Серебряная сережка" станет лучшей игрой по мотивам произведений Конан Дойля.

Оказавшемуся на приеме в Шеррингфорд Холле легендарному детективу Шерлоку Холмсу и его не менее легендарному компаньону Джону Ватсону предстоит расследовать дело об убийстве организатора торжества, влиятельного строительного магната. И без того нелегкое задание усложняется еще одним фактом: именно в этот вечер состоятельный джентльмен собирался сделать важное заявление относительно будущего своей компании, так что круг подозреваемых будет совсем не узким.



Если в лексиконе повара не будет фразы "Овсянка, сэр", мы прибавим балл к рейтингу

Дождавшись осени и взяв шефство над двумя главными героями, мы сможем посетить около сорока локаций старого доброго Лондона и проверить, насколько удачно воплотятся грандиозные планы разработчика и издателя в "Серебряной сережке".

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

AlterLife

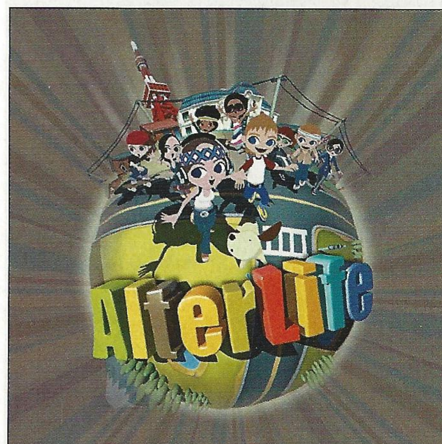
★ Жанр **Не объявлен** ★ Издатель **NCsoft** ★ Разработчик **Studio 16** ★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **www.ncsoft.net**



Шестеренки у тех, кто живет в этом городе, явно не на месте

AlterLife от ведущего издателя онлайновых игр не имеет никакого отношения к стратегии с похожим названием от LucasArts 96-го года выпуска. Вместо потусторонних сил в ролике из игры фигурирует самый что ни на есть обычный подросток. Он нарисован векторами, но в остальном - рядовой затюканный школьник, которого достают местные хулиганы. В жизни балбесы поймали бы чахлого очкарика в переулке и, в худшем случае, для него наступила бы эта самая AlterLife. Но это рекламный ролик, поэтому очкарика под ручку хватает девчонка и тащит в ночной клуб, где, похоже, все посетители - "свои в доску". Парня принимают в тусовку, а хулиганы пасуют перед толпой накачанных готов.

На самом деле пока не совсем понятно, что же это вообще за игра будет. Вышитый блестками пресс-кит, больше похожий на книжку-раскладушку для пятилетних, пестрит фразами "устрой вечеринку", "стань звездой", "назначь свидание", "Лузер в реальной жизни? Иди к нам!" *(не помним точно, присутствовал ли последний слоган в списке фич или мы его сами выдумали - прим. ред.)* Судя по тому, что обещано огромное количество стилей одежды и элементов дизайна интерьера, то NCsoft собирается, прежде всего, зацепить женскую аудиторию.



Age of Empires 3

Александр ВАСНЕВ

★ Жанр RTS ★ Издатель Microsoft ★ Разработчик Ensemble Studios ★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт www.ensemblestudios.com

Age of Empires 3 была заявлена на прошедшей E3 в линейке проектов компании Microsoft. Поэтому логично было бы ожидать от издателя, если и не скриншотов с артворками, то хотя бы небольшой пресс-релизик касательно грядущей игры. Но Microsoft на пару с разработчиками, компанией Ensemble Studios, явно вознамерились сыграть с нами в оригинальную забаву под названием "Гордые партизаны на допросе в гестапо". Единственное, что удалось вытянуть из молчаливого тандема, так это примерную дату релиза Age of Empires 3 - конец этого года. Но вот только непонятно, правда это или очередная деза, подкинутая нам "молчаливыми партизанами"...

Павел ШУМИЛОВ

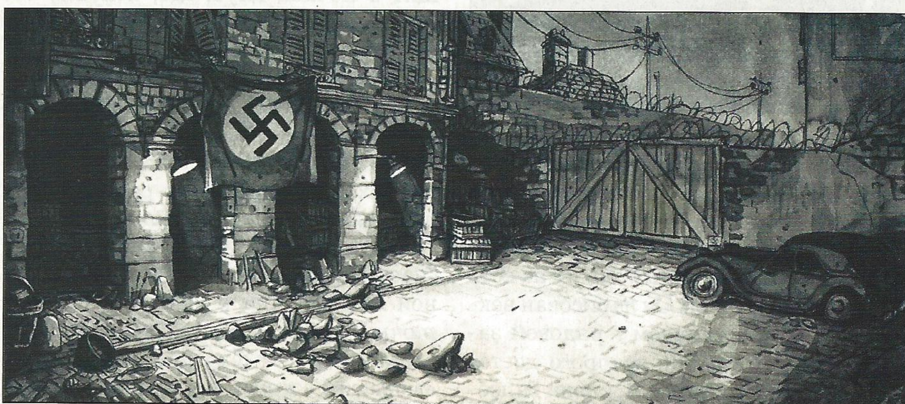
Airborne Troops

★ Жанр Stealth TPS ★ Издатель Playlogic ★ Разработчик Widescreen Games ★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт www.playlogicgames.nl

Интересный факт из жизни Widescreen Games: идея Airborne Troops выкристаллизовалась после мозговых штурмов, в которых активное участие принимал сам Юбер Шардо (Hubert Chardot), создатель бренда Alone in the Dark. Жаль, но после столь многообещающего начала придется вести разговор о куда более приземленных материях. К примеру, о том, что приоритетным для разработчиков является приставочное направление и версия для компьютеров создается по остаточному принципу. Это, в частности, означает: фиксированное разрешение экрана 800x600, скромные текстуры и небольшие уровни плюс оптимизированное под геймпад управление, подразумевающее пошлейший автоприцел. Ну, будем надеяться, что к релизу хотя бы некоторые из этих "прелестей" подвергнут обработке косметикой. В принципе, как минимум половину обещанного игрового времени дозволено будет обходиться без применения огнестрела: практически каждый вид оружия можно использовать как импровизированную дубину, но самым полезным в плане обеспечения скрытности окажется нож. Таиться в темных местах, подкрадываться к врагам на цыпочках и щекотать их под ребрами отточенным лезвием - практически Thief, что приятно. В случае же непредусмотренного "аларма" вы вольны рвануть к победе с толовыми шашками наголо или же убежать и спрятаться, пережидая угрозу. Действие игры происходит незадолго до дня "Д" на территории оккупированной Франции. Разговоры о миссиях, основанных на реальных событиях, мы сразу же пропустим - чего стоит одна задача по уничтожению сумасшедшего ученого, изобретающего мега-бомбы, способные очистить побережье Нормандии от обратной волны эмиграции из Штатов. Вот поиски своих и попытки спасти их из гестаповских застенков, саботаж и диверсионная деятельность, а также помощь Сопротивлению - это еще куда ни шло. Решать же эти локальные задачи будет, естественно, скромный звездно-полосатый сержант-десантник.

Вот и встретились два одиночества. Ставлю на сержанта - автомат в такой ситуации сподручнее







Alias

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

★ Жанр TPS ★ Издатель Acclaim Entertainment ★ Разработчик Acclaim Entertainment ★ Дата выхода Не объявлена ★ Сайт www.aliasthegame.com

Относительно недавно наше телевидение показало несколько частей очень популярного на Западе сериала. Если мне не изменяет память, его название довольно точно перевели на русский язык как "Псевдоним". Это фильм о некоей красотке, вершащей правосудие "a la Nikita", которая к тому же весьма привлекательно выглядит. Воспользовавшись тягой народа к мылу, хоть и неплохо состряпанному, а также прокатившись на волне всеобщей "игроизации" фильмов, компания Acclaim решила быстренько состряпать приличную игрушку, которую, не мудрствуя лукаво, назвали тем же именем, задействовав в главной роли всю ту же симпатичную худощавую супервумен.



На протяжении ряда миссий подружка будет выполнять те действия, которыми так изобилует фильм: драться, прятаться, убивать, а в промежутках между акциями плакаться о своей нелегкой доле - в общем, все то, что делал в свое время незабвенный Макс. Игровая графика, судя по трейлерам, сделанным вопреки правилам хорошего тона не на движке игры, и весьма мелким скриншотам, выглядит довольно посредственно. Что же касается геймплея, то рискну предположить, что нас ждет насыщенный боями экшн, напичканный разными шпионскими штучками типа электромагнитного пистолета или анализатора ДНК. Предполагается, что всем этим арсеналом удастся воспользоваться хотя бы один раз, и я молюсь о том, чтобы Alias была бы как минимум нескучной, что чаще всего случается с играми, содранными с фильмов или (боже, упаси!) с сериалов.

Разработка велась и ведется по трем направлениям - для Xbox, PlayStation 2 и PC. В первых двух вариантах игра уже вышла, так что гордые владельцы вышеупомянутых волшебных коробок могут попробовать найти ее на прилавках.


Редкий спецназовец выживает после удара палкой



Дженнифер Гарнер учится управлять собой

Павел ШУМИЛОВ

Alpha Black Zero II

★ Жанр TPS ★ Издатель Playlogic ★ Разработчик Khaeon ★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт www.playlogicgames.nl

Вот и бодрячок Сэм Стоун начал обзаводиться отпрысками. Голландская компания Khaeon, прежде занимавшаяся лишь производством мультимедийных энциклопедий и сколотившая на этом небольшой капиталец, принялась за вспахивание нивы игростроения, позаимствовав для своего первого проекта Alpha Black Zero II хорватский игровой движок. В фокусе ABZ II - действия ведомой лейтенантом Кайл Хардловс элитной разведгруппы в количестве пяти человек. По сути, перед нами то ли претерпевшая липосакцию и лишившаяся стратегической части Rainbow Six, то ли раскормленная стероидами Venom. Футуристический сеттинг, планеты "третьего мира" и терроризм межзвездных масштабов. От предшественниц ABZ II отличается, прежде всего, активным использованием разнообразной техники. Это нынче модно. Ну и, разумеется, сюжетом, который более не сфокусирован на процессе доказательства героем своей невиновности перед лицом строгих судей, а просто раскручивается вокруг очередной операции группы лейтенанта Кайла. Обещают даже нелинейность, кивая в качестве примера на Deus Ex. Плюс невиданные планеты, орбитальные базы и космические корабли, а также усовершенствованная версия того самого Serious Engine.



Не завидуем тем, кто противостоит этим ребятам


Не перебарщивают ли разработчики с зелеными фильтрами!

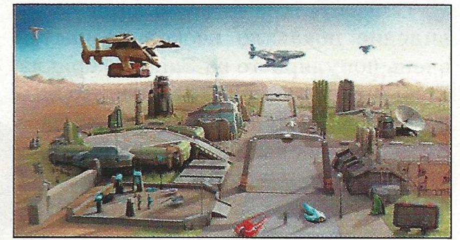

Алексей РАТУШКИН

Anarchy Online: Alien Invasion

★ Жанр MMORPG ★ Издатель Funcom ★ Разработчик Funcom ★ Дата выхода 1 июня 2004 ★ Сайт www.anarchy-online.com/content/game/alieninvasion



Чем-то они снэйкменов из первой UFO напоминают, правда?



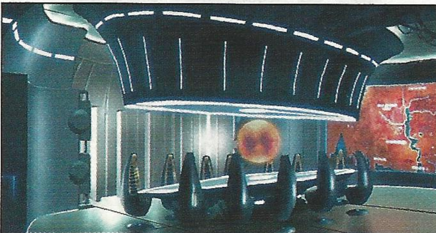
Таланту и воображению дизайнеров Funcom можно только позавидовать. Многострадальную планету Руби-Ка ждут новые проблемы. В небе замечены летающие блюдца, а в блюдцах - злобные негуманоидные пришельцы, вооруженные технологиями, на голову превосходящими все, что известно аборигенам. Итак, пока вы ломаете голову над тем, что же такое может оказаться круче, чем нанотехнологии, телепортация, порталы в параллельные миры и утилизация энергии человеческой души, позвольте рассказать вам об Alien Invasion, новом адд-оне к вселенной Anarchy Online.

В каком-то смысле адд-он этот является небольшим шагом назад, ибо он не привнесет в игру каких-то кардинальных изменений. Нет, вся эта головокружительная история с инопланетным вторжением затеяна исключительно ради того, чтобы лишний раз пожирнее обвести буковки "R" и "P" в аббревиатуре MMORPG. Дело в том, что Alien Invasion завязана на возможности создания в игре частных гильдийских городов. Каждый гильдсмен получит в свое распоряжение отдельный дом (существенно более просторный и многофункциональный, чем квартира в Shadowlands) и доступ к городской инфраструктуре. Центром города станет ратуша с огромными залами для собраний и центром управления. За дополнительную плату всем желающим будет предоставлен доступ к городской торговой сети. С одной стороны, это обеспечит гильдию стабильным заработком, а с другой - позволит на более-менее постоянной основе привлекать наемников со стороны (как идейных пауэргеймеров, так и просто любителей решать квесты).

А наемники горожанам понадобятся, ибо вскоре раскрутится маховик метасюжета игры, и мирные поселения Руби-Ка подвергнутся нападению злобных алиенов. Наличие в городе радарной станции позволит заблаговременно засечь дропшип, объявить общую мобилизацию и нанять энное количество дополнительной огневой мощи. Цель пришельцев - центральный терминал города. Цель горожан - дымящиеся трупы пришельцев. Если атака отбита быстро и успешно, у обороняющихся появляется шанс отправить десант на неприятельский дропшип. А это - огромный донжон с кучей квестов, жестким лимитом времени, но с теми самыми технологиями *(см. первый абзац)*.

Состав, вооружение и тактика пришельцев будут постоянно меняться, как и цели, которые необходимо достичь для захвата дропшипа. Обусловлено это будет не столько практической необходимостью не давать игрокам скучать, сколько все тем же метаплотом игры.

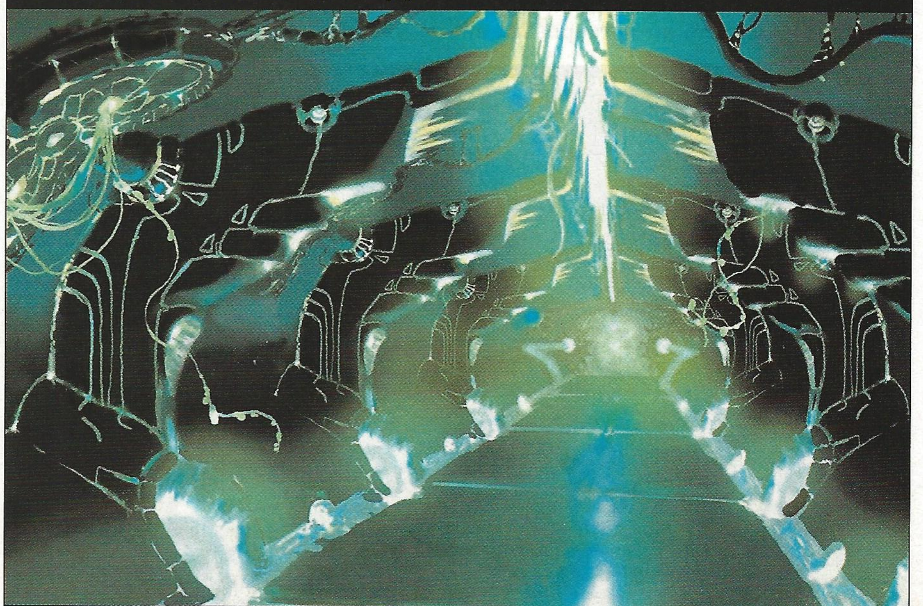




С голой пяткой на пулемет



Вот так корабли чужих выглядят изнутри

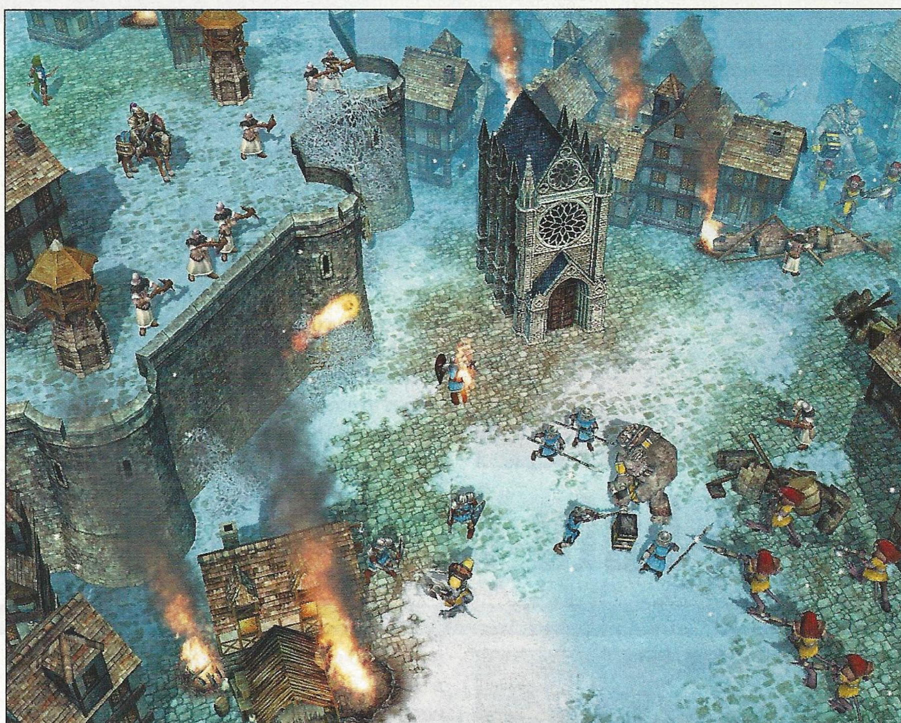


Павел ШУМИЛОВ

Armies of Exigo

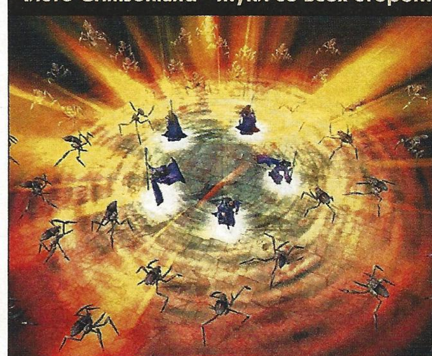
★ Жанр RTS ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик Black Hole Games ★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт www.ea.com


Осененная божией благодатью пехота мчится зачищать подземелье


Группа желтых при поддержке муми-троллей зверствует в городе

Интересные дела творятся в игровой индустрии. Непрестанное сближение компьютерных развлечений и кино, ранее приводившее лишь к регулярному появлению игр по фильмам и периодическому - фильмов по играм, теперь не ограничивается кратковременными творческими союзами. Студия Cinergi и лично Andrew G. Vajna, который, возможно, известен вам по таким шедеврам экшн-целлулоида, как "Рэмбо", "Вспомнить все", "Крепкий орешек" и "Терминатор 3", решили перенести голливудский опыт в область стратегий реального времени. Первым проектом их игрового подразделения Black Hole Games, расположенного в Будапеште (что-то венгры активизировались, вы не находите?), станет RTS Armies of Exigo. По сути - Варкрафт Варкрафтом. Третьим. Кроме шуток - на первый взгляд очень похоже. Три действующие стороны - The Empire (альянс людей, эльфов и гномов), The Beasts (огры, тролли, гоблины и прочая органическая нечисть) и The Fallen (подземельные создания, нежить, чернокнижники и проклятые рыцари). Первые со вторыми при появлении на сцене третьих вынуждены отвлечься от непрестанных побоищ и сплотиться перед лицом новой угрозы. Кардинальное отличие и особенность новой игры - это ее многоуровневость. На каждой карте, помимо покрытой естественными неровностями поверхности, существуют и подземелья. Перемещение между этими уровнями осуществляется, как естественным путем - через кратеры или пещеры, так и искусственным, для чего в каждой расе есть специализированные юниты. Империя, к примеру, активно использует труд шахтеров, в то время как дети подземелий для этой цели натаскивают гигантских червей. С натяжкой причислим к отдельному измерению воздух ввиду наличия в армиях оппонентов летающих существ и получим те самые три уровня, которыми козыряют разработчики. Радует и весьма сложная для стратегий физическая модель - от богатырского удара тролльим молотом людишки разлетятся по окрестностям, как брызги (а тем, кому повезет свалиться при этом в кратер, придется перейти в иное агрегатное состояние не только фигурально). Графическая составляющая Armies of Exigo достойна сдержанной похвалы. Не будем рассуждать о клонах и тыкать пальцами в тот факт, что "оригинальная" идея боев на нескольких уровнях уже реализовывалась не единожды - хоть бы и в Master of Magic. Пусть расцветают все цветы.

Ямку выкопали, теперь червей наловим и на рыбалку


Чисто Crimsonland - жуки со всех сторон!


Александр ВАСНЕВ

Atlantis Evolution

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **The Adventure Company** ★ Разработчик **Atlantis** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.adventurecompanygames.com/atlantis_evolution**

1904 год. Не думал не гадал молодой американский фотограф Кертис Квик, возвращаясь с очередного задания в родные йью-йоркские пенаты, что выпадет на его долю и кораблекрушение, и посещение затерянного города Атлантис, где смешались высокие технологии и древние верования, и даже помощь аборигенам в борьбе с могущественным богом местного разлива. Помимо основы сюжета очередной адвентюры от The Adventure Company, которая, кстати, является прикведом к сериалу Atlantis, известно также и то, что нас ждет несметное число увлекательных загадок и головоломок, сдобренных, по словам разработчиков, великолепной графикой и захватывающим саундтреком. И все это счастье грядет в конце 2004 года.

Кто здесь!





Корабль тонет, а в шлюпке всего один человек! Да и шлюпок других не видно. Попахивает диверсией

Александр ВАСНЕВ

Aura: Fate of the Ages

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **The Adventure Company** ★ Разработчик **Streko-Graphics** ★ Дата выхода **Лето 2004** ★ Сайт **www.auragame.com**



В воздухе потянуло ароматом Syberia

Что ни говори, а популярными стали в последнее время волшебные кольца. В новой адвентюре Aura: Fate of the Ages их будет целых четыре. Почему четыре? Ну, видимо, потому что одно кольцо было уничтожено, три в виде сувениров уплыли в Валинор, семь сгинули в водовороте истории, а про судьбу девяти и вовсе думать не хочется. А четыре - число незанятое. Так вот, четыре кольца дадут их обладателю силушку немереную да бессмертие гарантированное. Но, чтобы обрести счастье обещанное, придется вдоль и поперек изучить четыре не похожих друг на друга мира да решить кучу увлекательных паззлов. Остальные параметры грядущего хита, такие как графика, звук, сюжетные хитросплетения, описывают с помощью следующих эпитетов: "невиданно реалистичная", "прекрасный" и "уникальные". После ознакомления с представленной информацией остается только один вопрос: употребим ли к ней эпитет "правдивая"?

Еще один домик в деревне, на этот раз - каменный



Владимир ЧАПЛЫГИН

Auto Assault

★ Жанр **Action/MMOPRG** ★ Издатель **NCsoft** ★ Разработчик **NetDevil** ★ Дата выхода **2005 год** ★ Сайт **www.ncsoft.net**

Категорически отнести эту игру к какому-то строго определенному жанру нельзя. Тут и онлайновая RPG, и внушительный пласт action-перестрелок. Сюжетная завязка Auto Assault такова...

Такую листовую броню мелкокалиберным пулеметом уже не возьмешь



Земля пережила ядерный апокалипсис и робко пытается наладить новую жизнь. Увы, ничего толкового из этой затеи не получается. В новом мире балом правит тот, у кого есть какое-нибудь средство передвижения с установленным на него оружием. Нет даже мало-мальски пригодного для использования авто или дохленького мотоцикла? Извольте стать жертвой мутантов или же разношерстных бандитских группировок. Впрочем, существует еще и другая классификация, по фракциям: так называемые люди чистой породы (ядерный взрыв они пережили под землей, и поэтому мутации обошли их стороной); люди-киборги (они же biomerks), не побоявшиеся вживить в свои тела всевозможные имплантанты; мутанты, помогающие чужакам с других планет как можно




Занесла ведь нелегкая...

быстрее покорить ослабленную Землю.

Разумеется, своего спасителя на колесах надо холить и лелеять: покупать мощные двигатели, навешивать листы брони, приобретать более совершенное оружие, периодически сдавать его в починку и так далее.

Разработчики не пожалели средств на приобретение второго поколения физического движка Havok. Auto Assault может похвастаться красочной моделью повреждений автомобилей и впечатляющей системой динамического изменения ландшафта. Со стороны игра напоминает невероятное полотно, сотканное из лоскутков легендарных Interstate`76, Fallout и Road Warrior. Главный вопрос: как будет смотреться произведение целиком? Ответ последует лишь в 2005 году.

Владимир ВЕСЕЛОВ

Axis & Allies: RTS

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Atari** ★ Разработчик **TimeGate Studios** ★ Дата выхода **Ноябрь 2004** ★ Сайт **www.timegate.com**



Обратите внимание, что в названии игры после двоеточия стоит RTS. Это неспроста, дело в том, что имеется настольная игра A&A, по которой в свое время был сделан варгейм, называвшийся тоже A&A. А вот теперь делается RTS с тем же самым названием. Чтобы уважаемые игроки не запутались, и введено это уточнение. Впрочем, название игры рабочее, так что в окончательном варианте после двоеточия может появиться и что-то другое.


Детализация кораблей слабовата. Хотя и можно найти черты, роднящие их с реальными прототипами, лучше их рассматривать как "просто корабли"

Теперь о сути. Основной фишкой игры выставляется наличие пяти нелинейных кампаний, в которых игрок сможет напрямую влиять на исход Второй мировой. Нечто подобное обещано в игре "Комбат", о которой мы рассказывали в прошлом номере, но в A&A:RTS и масштабы побольше, и обещания конкретнее, и разработчики именитые *(TimeGate Studios сделала отличную игру Kohan: Immortal Sovereigns)*.

Что интересно, кроме нелинейных кампаний, обещаны и линейные *(тоже в количестве пяти штук)*, причем кампании за победившую сторону *(СССР, Англию и США)* будут строго историческими, а за проигравшую сторону *(Германию и Японию)* альтернативно исторические *(из серии "что было бы, если...")*. Это должно несколько повысить интерес к немецкой и японской кампаниям - любопытно, каким путем эти державы могли бы победить.


Реализм умер, не родившись. Модельки техники из Axis & Allies качеством и проработкой сильно напоминают своих товарок из Rise of Nations

Не забыты и исторические персонажи: Роммель, Эйзенхауэр, Ямамото, Жуков, Монтгомери... Чем они в игре будут заниматься *(то ли они будут вами командовать, то ли вы ими)*, пока не ясно. Но если это будут просто "герои", как в AoE и ее потомках, это будет большой минус игры.

Не указывается также, будут ли в A&A:RTS использованы какие-то наработки из Kohan. Зато уже можно сказать, что игру делают с оглядкой на майкрософтовский Rise of Nations. Режим глобальной карты вообще, похоже, срисовывается один к одному.

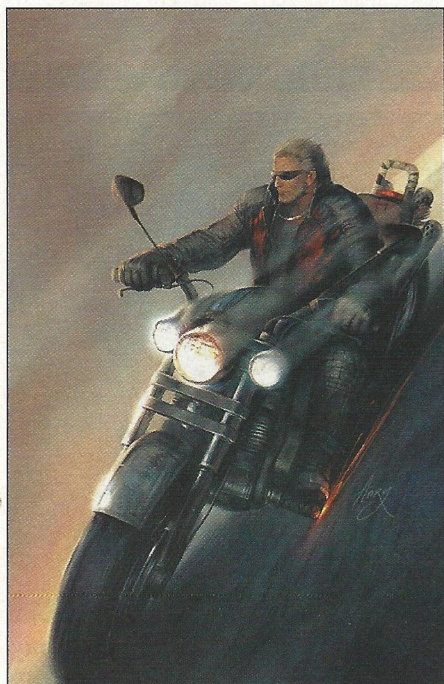


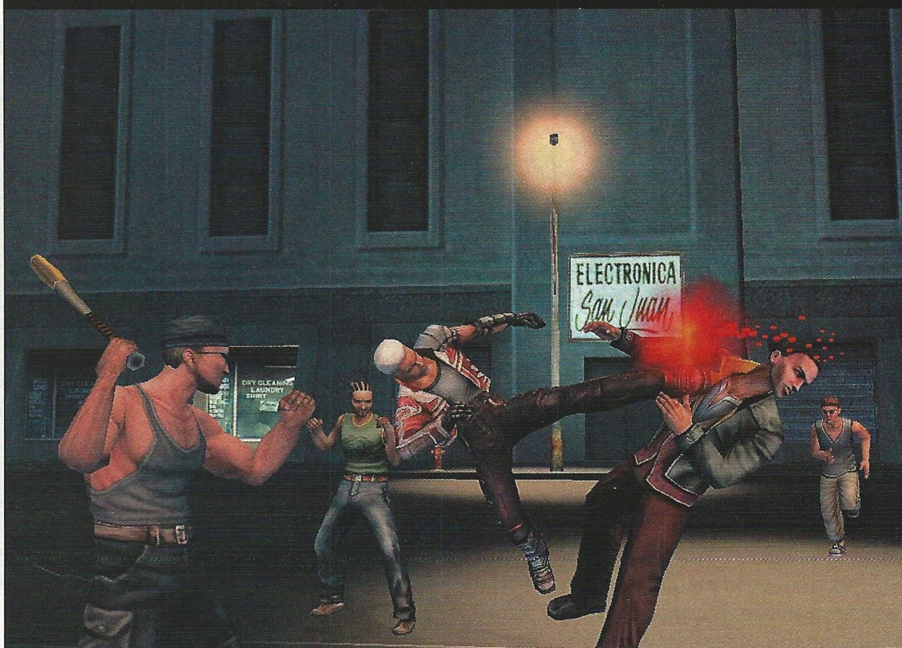
Александр ВАСНЕВ

Axle Rage

★ Жанр Action/Adventure ★ Издатель 1С ★ Разработчик Акелла ★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт www.axlerage.com

Axle Rage - это черная сказка про светлое будущее, когда власть перейдет от правительств и министерств к людям на местах: разбойникам и бандитам, а если точнее, то к мотобандитам. И предстоит игроку доказать свое право остаться живым в этом мире, где правят насилие, деньги и наркотики *(нет, это не про город Химки - прим. ред.)*. Доказывать придется в кровопролитных разборках, проходящих, как в пешем строю, где можно продемонстрировать различные комбо из области рукопашных боев, так и на мотоциклах, где схватки будут уже напоминать дуэли рыцарей XXI века. В случае успешного исхода баталий станет доступной возможность апгрейда своего двухколесного монстра с целью повышения конкурентоспособности в дальнейших разборках, которые по своему визуальному исполнению будут напоминать сцены из голливудских блокбастеров. Обещают также дать на растерзание город огромных размеров с повышенной интерактивностью местных локаций. Оценить заявленные разработчиками фичи мы сможем в конце 2004 года.



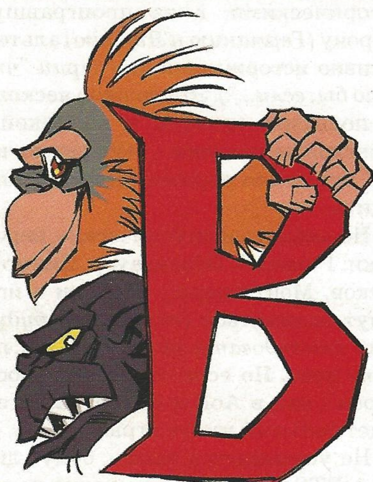


Нет страшнее зверя, чем ссаженный с мотоцикла байкер

Юрий ПАШОЛОК

Battlefield 2

★ Жанр Командный FPS ★ Издатель EA Games ★ Разработчик DICE Canada ★ Дата выхода Весна 2005 ★ Сайт www.dice.se



Конвейер по производству продолжений Battlefield 1942 вышел на проектную мощность. Не успела Battlefield Vietnam осесть на полках магазинов, как поползли слухи о новой игре из знаменитой серии командных шутеров. Незадолго до E3 слухи превратились в официальный анонс Battlefield 2. Для консолей одновременно объявили немного упрощенную версию под названием Battlefield: Modern Combat.

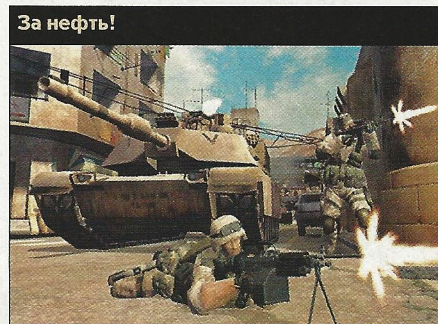
На перепутье

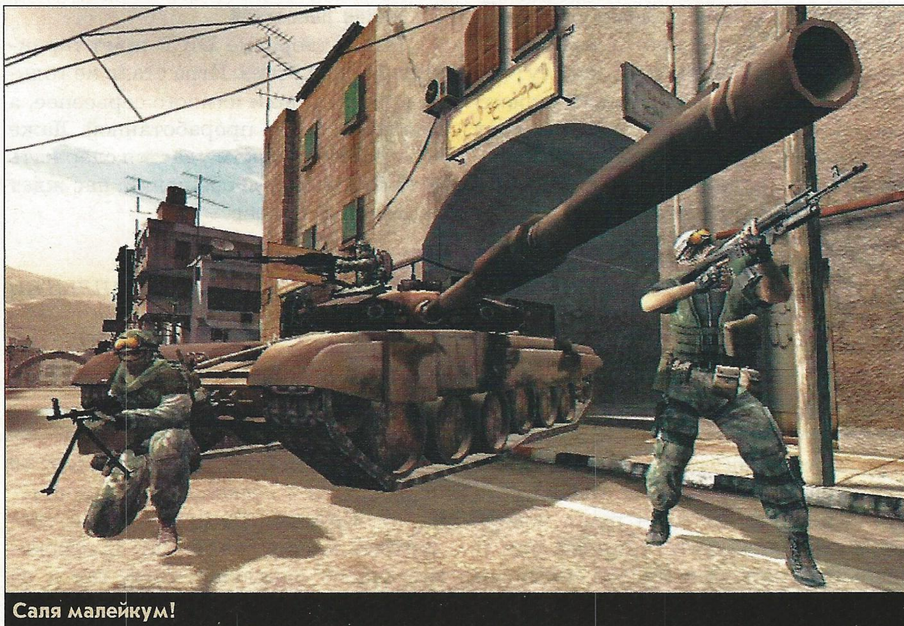
В тот день, когда EA Games объявила название новой игры, окончательно прояснилась ситуация вокруг Battlefield Vietnam. Разработчики заявляют, что название Battlefield 2 рабочее и еще может поменяться, но эта самая "двойка" говорит о многом. Например, о том, что сами создатели считают Battlefield Vietnam не полноценной игрой, а этаким адд-оном-переростком.

Следующее творение DICE назвать адд-оном никак не получается. Слишком многое отличает Battlefield 2 от предшественниц, и дело не только в новом движке. Игра, которая должна появиться весной следующего года, выйдет за рамки обычного сетевого шутера. На картах Battlefield 2 смогут находиться более ста человек одновременно (почти Planetside!). Размеры локаций при этом станут хоть и больше, чем в Battlefield Vietnam, но не намного. При определенных обстоятельствах концентрация игроков в грядущем детище DICE может быть выше, чем в полноценном онлайновом шутере. За сетевую игру в Battlefield 2, в отличие от Planetside, не надо будет платить ежемесячные взносы, а это несомненный плюс.



Завоевывать новых покупателей Battlefield 2 будет не только возросшим количеством игроков на серверах. Также планируется ввести некое подобие ролевых элементов с той лишь разницей, что уровни заменены воинскими званиями. Настрогал двести сол-


За нефть!


Саля малейкум!



дат противника - и уже "товарищ дважды майор". Звания эти, разумеется, даются не для удовлетворения собственного самолюбия. Чем выше ранг игрока, тем к большему количеству техники и вооружения он имеет доступ, одновременно растут и командные полномочия. Создатели игры обещают добавить в Battlefield 2 возможность формировать подразделения, что привнесет определенную упорядоченность в тактику боевых действий.

Специально для тех, кто любит не воевать, а руководить, предназначен режим Commander Mode. Большой начальник видит перед собой карту, на которой отображаются все игроки команды. С высоты птичьего полета гораздо удобнее подсказывать товарищам по оружию, куда бежать. При этом можно будет выделять цели на карте.

...и сожгите здесь все!

Для Battlefield 2 был написан абсолютно новый движок (по крайней мере, так утверждают девелоперы), который поддерживает последние технологические новшества. На этот раз контраста между моделями, когда "гладкие" персонажи рассекали в угловатой технике, не будет. Создатели Battlefield 2 "выкроили" из полигонов те детали, которые раньше рисовали на текстурах, благодаря чему танки и другая техника смотрятся гораздо реалистичнее.

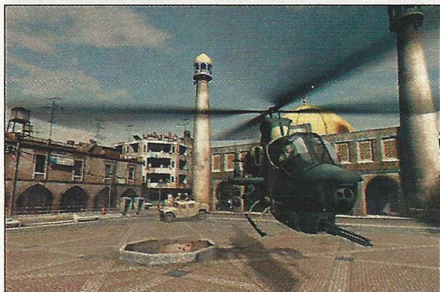
Параллельно с улучшением качества моделей произошли метаморфозы и с картами. Это раньше города представляли собой несколько домишек, теперь же воевать придется в жилых кварталах. В таких условиях тактика "ударил и беги" становится чуть ли не основой боевых действий.

Но не одними лишь красотами интересен движок Battlefield 2. В числе основных фич значится такая любопытная вещь, как возможность ломать объекты на карте. Те, кто смотрел ролики из нового творения DICE, видели, как Т-72 снес ворота. Это не постановочный кадр, а всего лишь демонстрация деструктивных особенностей движка. Можно ли будет разрушать здания, пока неизвестно, зато бочки с бензином, которые так весело взрываются, есть уже сейчас.

Третьим будешь?

Несколько месяцев назад DICE приобрела модификацию Desert Combat, выложив за нее полмиллиона долларов. Зачем были потрачены такие деньги, стало понятно сразу после опубликования первых скриншотов из Battlefield 2. В некотором смысле новая игра из серии Battlefield является расширенной версией Desert Combat. И дело здесь не в тематике, а общей идеологии. Battlefield Vietnam, отличающаяся некоторой абстрактностью происходящего, должна сменить игра, больше напоминающая классические комбатсимы.

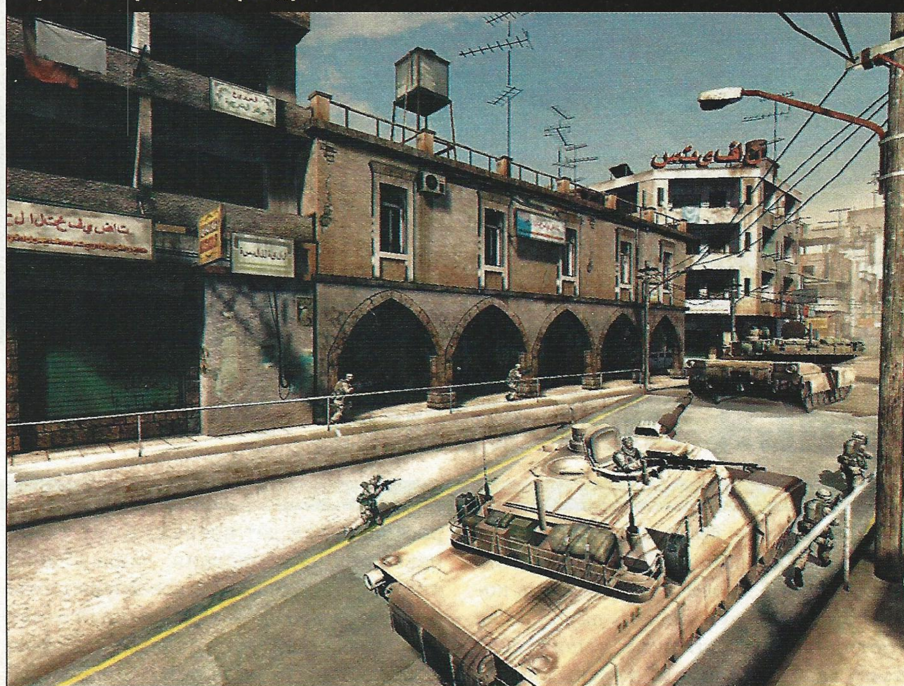
География боевых действий в Battlefield 2 заметно расширилась. Звездно-полосатым защитникам нефтяных вышек противостоит не Ирак, а некая ближневосточная коалиция, а также... Китай. Каким боком здесь оказалась Поднебесная, непонятно, зато аналогия с Command & Conquer: Generals прослеживается самая что ни на есть прямая. По мнению создателей Battlefield 2, противниками американцев должны быть не толпы фанатиков, а хорошо вооруженные подразделе-



Между прочим...

Одной из особенностью карт для Battlefield 2 будет их масштабируемость. Перед запуском карты необходимо указать максимальное количество игроков. После подсчета запросов игра либо ограничит, либо расширит размеры доступной локации.

Танки в городе. Дайте мне пару толковых ребят с ПТУРСами, и "Абрамсы" дальше первого квартала не пройдут



ния. Ближневосточная коалиция имеет на вооружение танки, очень похожие на Т-72С, да и солдаты неплохо экипированы. Как будут вооружены китайцы, остается догадываться, но в любом случае это будут не тысячи хунвейбинов в кепках а-ля Мао и с берданками наперевес.

И в Battlefield 1942, и в Battlefield Vietnam с достоверностью изображения техники наблюдались проблемы, а с половиной доступного парка можно было устраивать акцию "вас тут не стояло". И вдруг анонсирован проект, где техника полностью соответствует тем образцам, что находятся на вооружении или вот-вот пойдут в серию. Например, вертолет AH-1Z King Cobra, который только начал поставляться в армию США.

Смена поколений

Новое творение DICE ждет гарантированный успех. Игра стала не только красивее, но и намного серьезнее, а главное - более проработанной. Даже если разработчикам удастся сдержать хотя бы две трети обещаний, нас ждет настоящий шедевр.

Владимир ЧАПЛЫГИН

Bet on Soldier

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Digital Jesters** ★ Разработчик **Kylotonn Entertainment** ★ Дата выхода **29 апреля 2005** ★ Сайт **www.betonsoldier.com**

Молодая французская студия Kylotonn Entertainment анонсировала футуристический шутер от первого лица Bet on Soldiers. Сюжет больше всего напоминает завязку Iron Storm, что не удивительно, так как костяк новоиспеченных девелоперов составляют выходцы из компании 4x Studio.

Все границы давно стерты. На Земле остались лишь две мега-корпорации, выполняющие государственные функции. Вот уже несколько десятилетий *(если точнее, то ровно 80 лет)* между ними идет непрекращающаяся война. Такое понятие, как регулярные войска, давно кануло в Лету. Дабы избежать массового кровопролития, выяснение отношений ведется при помощи наемников-одиночек. Один из них - главный герой игры.

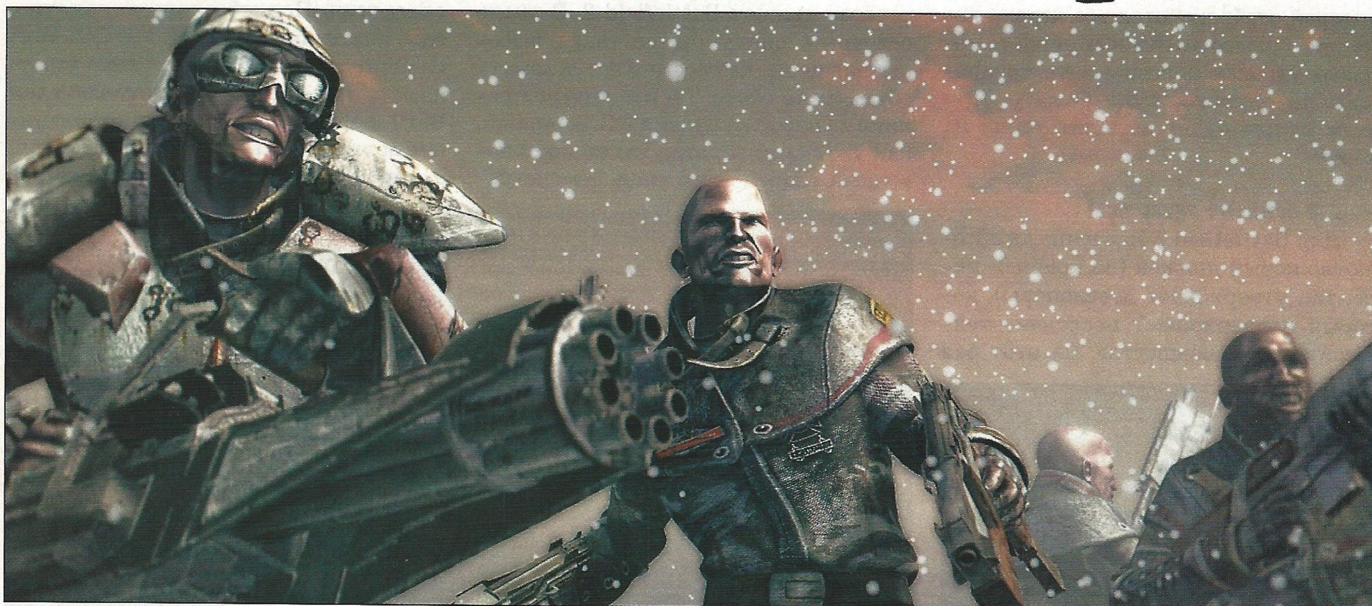
Главная фича Bet on Soldiers - это весьма специфическая система вознаграждения. Отправляясь на очередное сражение, вы ставите на тотализаторе определенную сумму денег на тот или иной исход поединка. Победитель дуэли в зависимости от ранга поверженного противника времени боя и сделанных ставок получает законный выигрыш. Его можно потратить на прокачку себя любимого, покупку более совершенного оружия или брони.

Сразу видно, перед нами потертый сражениями наемник



Всего в Bet on Soldiers будет 40 персонажей и несколько десятков локаций. Сетевые баталии готовы выдержать мясорубку между 32 игроками, как по локальной сети, так и на специальном интернет-сервере.





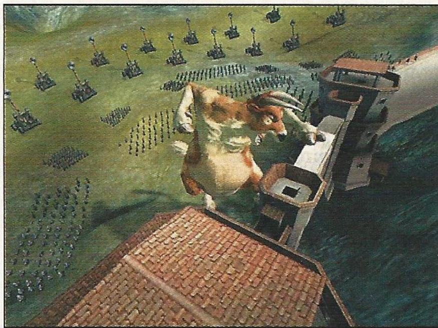
Владимир ВЕСЕЛОВ

Black and White 2

★ Жанр **Симулятор бога** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **Lionhead Studios** ★ Дата выхода **Осень 2004** ★ Сайт **www.bwgame.com**

Симуляторы бога, как и все в этом мире, произошли от "Цивилизации". Не согласны? Давайте задумаемся, кому позволено руководить народом на протяжении нескольких тысяч лет? Кому дано предвидеть научный прогресс на сотни лет вперед? Кому точно известны последствия любых действий подопечных? На все эти вопросы имеется всего один однозначный ответ - только богам. Так что наша любимая "Цивилизация" является "игрой богов" в чистом виде.

Тем не менее, когда говорят о симуляторах бога, имеют в виду нечто типа Populous или Black and White. Причем только потому, что в этих играх бог приближен к народу, может наказы-


Улучшенная лицевая анимация зверушек позволит с одного взгляда понять, какое чувство в данный момент обуревает вашего питомца


Подданные индивидуальность не обретут — так и останутся пушечным мясом


Вы еще не видели, что будет, когда я изобрету микроволновку!

вать и поощрять отдельных людей. Лично я бы назвал это "симулятором мелких богов". И лучшим среди них, несомненно, была первая B&W.

Работа над второй частью началась сразу после выхода первой. Какой именно в те далекие времена задумывалась новая игра, сейчас уже установить невозможно (в первых пресс-релизах присутствовали исключительно общие рассуждения). Можно предположить, что разработчики собирались "расширить и углУбить" концепцию первой части. Но жизнь диктует свои суровые законы: несмотря на восторженные крики прессы, широкие массы игроков встретили игру с прохладцей, так что пришлось "львиноголовым" срочно все менять.

В настоящий момент игра представляется некой смесью первой B&W, Pharaoh и какой-нибудь "полностью трехмерной RTS". С одной стороны, вам, как и в первой части, придется нянчиться со своей зверушкой *(правда, процесс воспитания облегчен - вплоть до чтения мыслей подопечного)*, с другой стороны, много внимания придется уделить планированию поселения, его обустройству и украшению (как и во всех градостроительных стратегиях, правильная инфраструктура обеспечит приток новых подданных). Ну а с третьей стороны, появятся широкомасштабные боевые действия а-ля WarCraft и иже с ним.

Естественно, в арсенале "мелкого бога", каким вы будете и в игре, появятся новые заклинания, как деструктивные, так и вполне мирные. Ну а о том, что все в игре станет не просто красивым, а очень красивым, и говорить не стоит.

Дмитрий СМЫСЛОВ

BloodRayne 2

★ Жанр **TPS** ★ Издатель **Majesco** ★ Разработчик **Terminal Reality** ★ Дата выхода **Октябрь 2004** ★ Сайт **www.bloodrayne2.com**


Всякий козел обидеть норовит


Мужчина нынче пошел хлипкий



До выхода самого ожидаемого PC-продукта от Terminal Reality и друга его Majesco осталось менее полугода. За время создания сиквела милашка Rayne обучилась новым смертоносным фишкам. В частности, полюбившийся народу гарпун теперь можно использовать не только для притягивания удаленного противника поближе к зубам и клинкам, но и для маневров с предметами интерьера, а попавшегося на крюк врага никто не мешает хорошенько садануть о стенку или сбросить с балкона. В арсенале рыжеволосой воительницы будет 30 комбо и 12 зрелищных фаталити для постановки жирной финальной точки в любой схватке.

Пересмотрена раскладка клавиатуры, ставшая, по словам авторов, удобнее и функциональнее, физические характеристики противников и неодушевленных объектов, для большей зрелищности творящейся на эк-

ране кровавой бани широко применен motion-capture. Доработаны уже знакомые способности Rayne вроде Aura Vision или Blood Rage, а также добавлены новые - Blood Fury, Ghost Feed, Blood Storm. Кстати, Ghost Feed можно понаблюдать на выставочном ролике: от организма полукровки отрывается бестелесное нечто и впивается в шею стоящего вдалеке злыдня, в то время как сама вампирша спокойно подбегает к месту событий. Должно быть, очень удобно. Из того же ролика видно, что в плане физподготовки также все в порядке, по крайней мере, выкрутасы на вертикальных и горизонтальных перекладинах запланированы такие, что Хоркина задохнется от зависти. Ждем, ждем с еще большим нетерпением.

Владимир ЧАПЛЫГИН

Brothers in Arms

★ Жанр **Combat Simulation** ★ Издатель **Ubisoft Entertainment** ★ Разработчик **Gearbox Software** ★ Дата выхода **Декабрь 2004**
★ Сайт **www.brothersinarmsgame.com**

Идея создать сверхреалистичный шутер от первого лица на тему Второй мировой войны пришла в головы сотрудников компании Gearbox Software еще три с половиной года назад. Произошло это как раз после выпуска аддона Half-Life: Opposing Force. Впрочем, тогда технологии позволяли сделать лишь классную заранее спланированную трехмерную постановку с обилием бездумной стрельбы, а вот по части искусственного интеллекта в те времена дела обстояли слабовато. Только сейчас эволюция кремниевых мозгов достигла такого уровня, когда разработчики могут себе позволить полностью воплотить лежавшие на полке задумки.

В Brothers in Arms вам предстоит в роли сержанта Бейкера пережить 8 дней в Нормандии. В отличие от тех, кто будет высаживаться под огнем пулеметов на Омаха Бич, для вашего отделения война начнется раньше. Командование поставило задачу десантироваться за линией фронта и в максимально сжатые сроки расчистить подходы для основных сил. Увы, по пути самолет сбили немецкие зенитчики, и ваши подопечные приземлились значительно дальше от запланированной точки. Сначала вы должны некоторое время пробираться к пункту назначения в одиночку, после чего вместе с 12 подопечными начнете действовать по ранее утвержденному плану.



Групповая фотография на память

На Е3 компания Gearbox Software демонстрировала сырую демо-версию уровня "На заре" (всего запланирована 21 локация), которая в финальной версии игры окажется где-то в середине. Самое яркое впечатление - это ощущение того, что вы находитесь не в мире полигонов, скриптов и заранее состряпанных диалогов, а среди настоящих людей. В свободные от боя минуты ваши подопечные постоянно занимаются своими делами. Например, вы совершаете обход занятых позиций, а ваши питомцы в это время беседуют между собой на различные мирские темы. При вашем приближении они останавливаются, сообщают о своей диспозиции, а потом замолкают или же стараются вовлечь в свой разговор и вас. Такая мелочь вкупе с классной озвучкой и грамотно прописанными диалогами создает непередаваемый эффект присутствия.


Редкие минуты отдыха на привале

Боевая система организована достаточно просто. Вы можете держать при себе только два вида оружия. Как американское, так и трофейное. Направление движения а-ля Medal of Honor указывает расположившийся внизу экрана компас. В другом углу, совсем как в Tom Clancy`s Rainbow Six 3: Raven Shield, размещен силуэт солдата, который показывает, ранены вы или нет и стоите ли вы или же пригнулись.

Вот мы и подошли к тому, с чего начинали, - к обсуждению искусственного интеллекта. В Brothers in Arms судить о его уровне можно по сценам сражений. Несмотря на то, что в вашем подчинении находится 12 солдат, командовать вы можете лишь шестью бойцами, ибо отделение постоянно разбито на два отряда: группа "движения" и группа "нападения". Солдаты не понесутся тупо на штурм Зимнего, а, пригнувшись, рывками перебегут от одного укрытия к другому, при этом некоторые из них останутся на месте и начнут вести прикрывающий огонь.

Судя по всему, помимо Tom Clancy`s Ghost Recon 2, этой зимой появится еще одна реалистичная игра на военную тему.

Кшаду

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

★ Жанр **Action/Adventure** ★ Издатель **Bethesda** ★ Разработчик **Headfirst**
★ Дата выхода **Осень 2004** ★ Сайт **www.callofcthulhu.com**



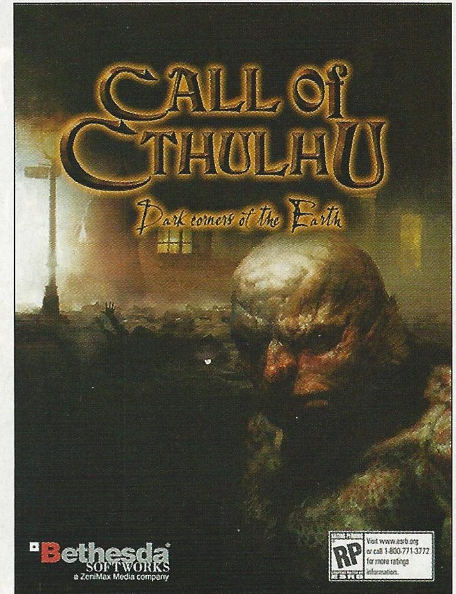
Ночные кошмары - предки художественных ужасов по обеим линиям - к своим потомкам относятся с плохо скрываемым презрением. Мол, пугала пастеризованные, чтоб у вас срок годности истек раньше времени. Ужасы в свою очередь отвечают взаимностью. Сами, мол, чучела ископаемые. Ни бюджета, ни тиражей. Но есть в мире страхов явления монументальные, одинаково чтимые обеими сторонами. Например, творчество Эйч Пи Лафкрафта. Истинное величие разглядит и слепой.



Инспирированная литературными кошмарами американского классика Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth пребывает в разработке без малого три года. Многовато. Основная причина задержки - затянувшиеся поиски издателя. Когда ж, наконец, на мольбы девелоперов из Headfirst откликнулись боги в лице Bethesda, выяснилось, что жизнь умчалась далеко вперед, с прежними ценностями случилась инфляция, и, дабы игра стоила хотя бы свеч, необходимо срочно что-то менять. Поменяли двигатель, который теперь способен удовлетворить даже претензии "Коробки-от-Билли", и после изрядной задержки ринулись вновь нагонять жути.

На должность Главного "нагонятеля" приглашена Атмосфера. Ей предстоит всеми пикселями и обертонами проникнуться духом произведений Лавкрафта и способствовать этому обязаны, во-первых, вид от первого лица и, во-вторых, предельный минимализм интерфейса, коему ампутируют практически все. Вы не увидите на экране ни индикатора здоровья, ни цифр боезапаса, ни (о, нет! только не это!) даже крестика прицела. Отчаянье должно быть полным, а ужас - беспросветным. Поэтому никаких восстанавливающих процентов красных крестов и полумесяцев. Вообще никаких процентов. Если нарветесь на кровопускание, то вот вам бинты и зеленка, сломасте руку-ногу - будьте любезны наложить шину или бандаж. И учтите, что хромать вам до самого конца эпизода.

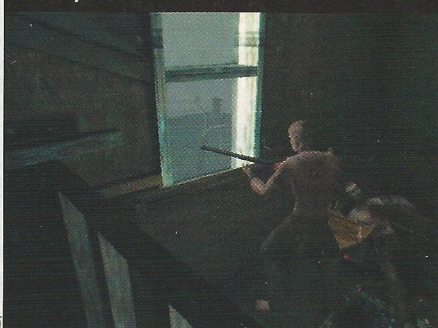
Контроль над боеприпасами - как в жизни. Либо считайте, сколько осталось в барабане револьвера патронов, либо запоминайте количество произведенных выстрелов. Когда дело дойдет до более продвинутых стволов, то вас, увы, лишат и этой возможности. Один лишь разочарованный щелчок спускового крючка сообщит о пустоте магазина.



Сюжетное издевательство будет под стать интерфейсному. Начнется все с финала. Само собой, трагического. Затем вы ощутите себя Джеком Уолтерзом, офицером полиции Америки 20-х, прибывшим по вызову к одному из заброшенных домов в окрестностях Бостона, где творятся загадочные подозрительности. Пробирающий до озноба неуют покинутого жилья, гулкий перестук шагов, скрипы, шорохи - ожидание Больших Неприятностей пропитало вас насквозь и мерзко хлюпает внутри в такт ударам сердца детектива. Сейчас произойдет Нечто Ужасное! Предчувствия, разумеется, не обманывают... Джека находят в подвале. Без сознанья, но живого. Очнувшись, он не может ничего вспом-



Главное - занять господствующую высоту





нить. Память начнет возвращаться позже кошмарами флэшбэков. Пережитое отрицательно сказывается на душевном самочувствии главного героя, и его признают негодным к полицейской службе. Повествование проглатывает шесть лет. Теперь Джек - частный детектив. И в один из... да-да, вы совершенно правы!.. не самых приятных, как выяснилось позже, дней к нему явился странный (только не спрашивайте, чем - сам не знаю) клиент и попросил расследовать цепь загадочных происшествий в небольшом городке на побережье...


Морг, всего лишь морг. И мясо с кровищей

Ментальное здоровье протагониста имеет в игре не меньшее значение, чем здоровье физическое. Регулярное общение с порождениями фантазии Лавкрафта могло бы сорвать и куда более надежные крыши. Разум м-ра Уолтерза, и без того изрядно тронутый безумием, мутится с каждым новым изгибом сюжетной линии. Мутится и в прямом, и в переносном смысле. Временами экран подергивается странным блюром. Как будто камеру окатили водой. Или на глазах навернулись слезы от попавших в них соринок. А сердце долбит, словно ударная установка сорвавшихся с катушек "металлюг". Именно так будут выглядеть и "вызвучать" симптомы приближающегося безумия. И если вовремя не остановиться и не дать герою прийти в себя, то паника сорвет проржавевшие запоры и сознание утонет в безудержном потоке неконтролируемого страха. Дело может кончиться и геймовером.

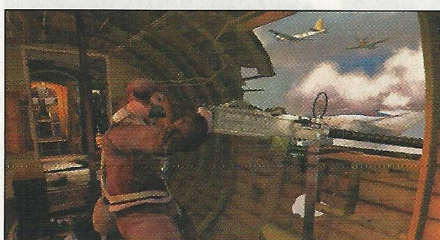


Пожалуй, к вышесказанному следует добавить, что жанр "Зова Ктулху" заявлен как action-adventure, а в первоисточниках, помимо произведений Лавкрафта, - одноименная с будущей игрой pen&paper RPG.

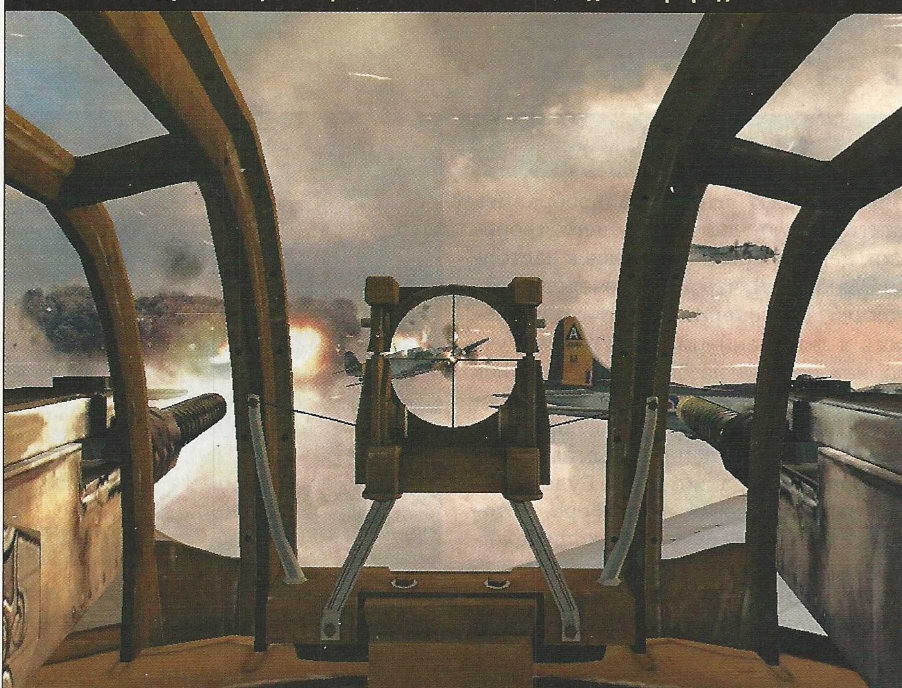
Павел ШУМИЛОВ

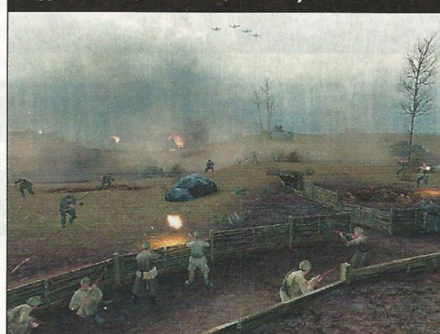
Call of Duty: United Offensive

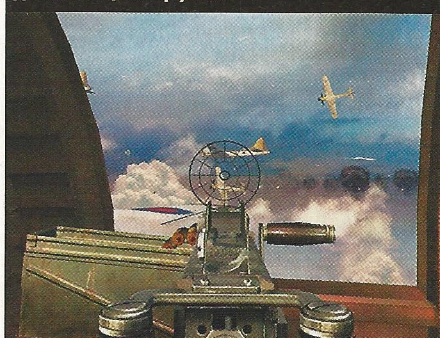
★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Activision** ★ Разработчик **Gray Matter Interactive Studios** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.callofduty.com**



Пока бежали в небытие секунды, отсчитывая время, прошедшее с момента выхода прошлого номера, в котором мы известили вас об анонсе продолжения Call of Duty, разработчики успели поделиться с любопытными ушами кое-какими подробностями нового проекта. И скриншотов подкинули не менее любопытным глазам на пожирание. Особенно заинтриговали воздушные бои. Впрочем, поскольку у нас тут все же не симулятор, а самый что ни на есть шутер, к штурвалу никто не пустит, придется довольствоваться местом стрелка. Этому предстоит уделить немалое внимание в процессе высадки на Сицилию. Во время Курской битвы доведется порулить танками, а также корректировать огонь артиллерии и побаловаться со спичками, точнее, с пополнившим арсенал огнеметом. Ну а битва при Балге обещает более привычное: грызню за каждый дом, перекидывание гранатами с поумневшими наци и прятки под бомбами. Всего намечено порадовать массы десятком соло-миссий да девятью многопользовательскими. В Gray Matter клянутся сохранить и приумножить традиции оригинала: высочайшую плотность действия (читай - количество скриптов на виртуальный квадратный метр), масштабность и неразбериху больших сражений. В общем, стремятся делать, как в кино, и заранее просят не обижаться на скоротечность игры. Говорят, что Call of Duty: United Offensive возьмет свое атмосферой.

Плотность воздушного транспортного потока высока, надо бы проредить


А видал ты вблизи пулемет или танк! А ходил ли ты, скажем, в атаку!


Обратите внимание на облака и детализацию оружия


Никита КАРЕЕВ

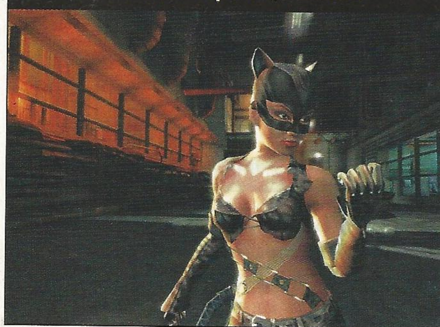
Catwoman

★ Жанр **TPS** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **EA Games** ★ Дата выхода **Август 2004** ★ Сайт **www.eagames.com**

23 июля на экранах кинотеатров всего мира стартует очередной фильм из серии "комиксы не сдаются" под названием Catwoman. Халли Берри, исполнительница роли загадочной женщины-кошки, некогда боевой подруги товарища Бэтмена, будет демонстрировать широкой публике акробатические красоты и бразильский стиль борьбы. Одновременно, по задумке EA Games, ту же картину будет созерцать и даже участвовать в ней наш брат всеядный игрок. Игра с одноименным названием, создаваемая на протяжении восьми месяцев силами одной из крупнейших игродельческих компаний, ударит по прилавкам уже в августе этого года, и ни одна из платформ не уйдет обиженной.

Как и в фильме, ключевую роль в игре будут играть разнообразные трюковые и акробатические приемы, а также мордобой, мордобой и еще раз мордобой. Все силы разработчиков были пущены на то, чтобы сделать цифровую героиню Халли Берри изящной, грациозной и опасной женщиной-кошкой, на тылы которой игроку будет приятно любоваться все 23 уровня игры. Она может бегать, прыгать, красться, забираться на отвесные стены небоскребов, владеет прогрессивной техникой самообороны, а также не гнушается наказывать плохишей при помощи кожаного кнута. Ну и, конечно же, не стоит забывать, что ни одна уважающая себя аркадная игра не обходится без широкого использования объектов окружающей среды. Когда замолкают пушки, в ход идут стулья, пепельницы и предметы антиквариата. Более того, разбираться с преступностью в Метро Сити поможет щедрый набор "кошачьих чувств", к которым относится умение видеть в темноте или знаменитое "шестое чувство", позволяющее предугадать события на несколько секунд вперед. Конечно же, все это сдобрено богатым набором суперударов, спецприемов и комб. В общем, EA готовит добротную "аркаду по фильму", со всеми присущими этому жанру плюсами и минусами.

Опять макияж попортили, канальи





Снова хулиганим! Поворачивайтесь, будем шлепать



Александр ВАСНЕВ

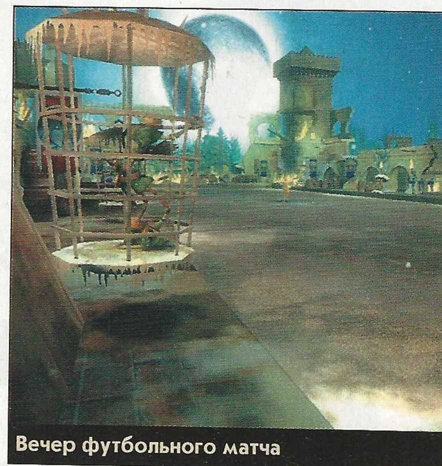
Chaos League

★ Жанр **Спортивный симулятор/Real-Time Tactics** ★ Издатель **Strategy First**
★ Разработчик **Cyanide Studios** ★ Дата выхода **Лето 2004** ★ Сайт **www.chaosleaguegame.com**

Разработчики из Cyanide Studios явно вознамерились сказать новое слово в мире компьютерных игр и с этой целью разрабатывают реалтаймовый тактический симулятор американского футбола. Идея довольно оригинальная. И чтобы разнообразить тактическую часть будущего творения, девелоперы обратились к настолке Blood Bowl, что в свою очередь позволило девелоперам перейти от реального к фэнтезийному антуражу. Тут-то, как из рога изобилия, посыпались впечатляющие цифры будущего проекта: 10 рас, 70 типов игроков, 80 команд, 170 видов специальных заклинаний и умений. Также в игре будет присутствовать особая атмосфера, которая создается за счет следующих факторов: продажности судей, предматчевых хулиганских разборок, расстановки ловушек на игровом поле (чем-то это напоминает российский футбол, если заменить ловушки на кочки родного стадиона). Да, поиграть во все это безобразие можно будет в четырех режимах (включающих карьеру и игру по сети) в самом ближайшем будущем.

Команды выходили на поле





Вечер футбольного матча

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Chicken Little

★ Жанр Аркада ★ Издатель Buena Vista ★ Разработчик Avalanche Software ★ Дата выхода Лето 2005 ★ Сайт www.avalanchesoftware.com

Похоже, студия Walt Disney переживает не лучшие времена. Согласно инсайдеровской информации, компания уволила большую часть художников и закрыла студии, занимавшиеся двухмерной анимацией. Так что вряд ли в ближайшее время стоит ждать таких шедевров, как "Алладин" или "Король Лев" Кроме того, подходит к окончанию контракт со студией Pixar, и последняя не горит желанием заключать новый.

В сложившейся ситуации единственным приемлемым выходом для легендарной мультипликационной корпорации стало образование внутренних студий трехмерной анимации. Первый 3D проект, созданный Disney без участия Pixar, будет называться Chicken Little и выйдет на экраны следующим летом. К моменту релиза будет подогнана и соответствующая аркада для всех игровых платформ. Надлежит играть за цыпленка, спасающего город от нашествия пришельцев. Мини-игры и кусочки из мультфильма вместо заставок обещают быть в наличии.

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Children of the Nile

★ Жанр Building-Sim ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Tilted Mill Entertainment ★ Дата выхода IV квартал 2004
★ Сайт www.tiltedmill.com/CotN/index.htm

Есть люди, которым принято верить на слово, не требуя при этом каких-либо дополнительных аргументов или доказательств. Несомненно, лидер студии Tilted Mill Entertainment Крис Беатрис относится именно к таким персонам. Что, что-то не припоминаете такого? ОК, попробуем с другой стороны. Caesar II и III, Lords of the Realm II и III, Zeus, Pharaoh - эти тайтлы что-нибудь говорят? Так вот, мистер Беатрис или руководил их созданием, или занимал в команде разработчиков далеко не последний пост. Теперь же он собирается порадовать нас творением собственной студии, выполненным в излюбленном жанре. Уже в этом году нас ждет симулятор древнеегипетского предводителя Children of the Nile.

Мы наш, мы новый

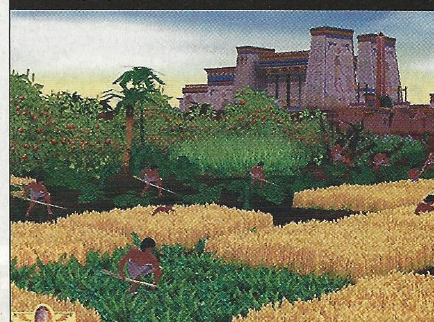
Сами авторы позиционируют будущее творение как симбиоз градостроительной стратегии в привычном понимании и некоего симулятора общества, в котором каждый индивид становится пусть не полностью достоверным, но все же подобием реального человека с присущими мыслями и чувствами. Ну а основной задачей всего процесса, таким образом, оказывается не механический менеджмент всевозможных, в том числе и человеческих, ресурсов, а культивирование в обществе "атмосферы дружбы и сотрудничества", чтобы затем на этой волне привести подопечный народ к пику культурного и политического развития.

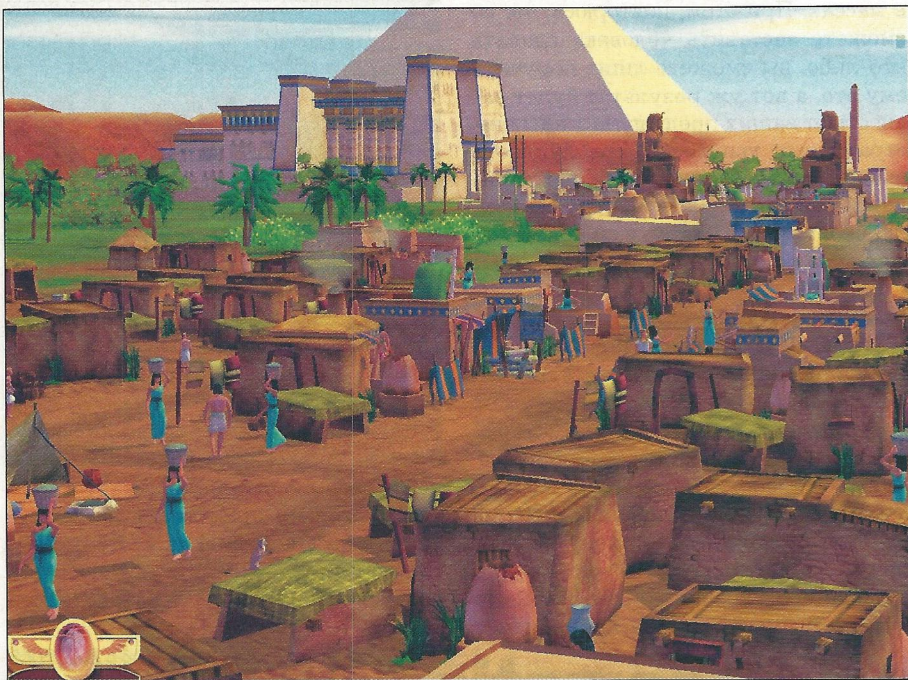
Отныне население перестанет быть сырьевым и производственным придатком вашей политической программы. У каждого гражданина будет собственная оценка текущих событий, исходя из которой он выстроит линию своего поведения. При этом на первом месте окажутся шкурные интересы: пропитание семьи, карабканье по карьерной лестнице. Поэтому, если вдруг случится какая напасть, то не факт, что весь народ поднимется на борьбу с ней. Нет, большинство, скорее всего, поднимется, но обязательно найдутся и те, кто предпочтет переждать заварушку в укромном местечке, а потом просто примкнуть к победителям.


Каждый из этих людей так или иначе повлиял на развитие стратегического жанра, теперь они собрались вместе. Что-то будет (Крис Беатрис - второй справа)

В связи с этим коренным образом меняется и роль игрока. Похоже, что после релиза придется скинуть привычные одежды экономиста-олигарха-генерала и примерить еще не севший по фигуре непривычный костюм социолога-культуролога-психолога. Авторы обещают возможность "достичь вершин лондонского дна", то есть, начав с уровня непритязательного вождя одного из племен, в итоге объединить под своей мощной дланью обширную Империю. Правда, лишь в том случае, если на протяжении всего вре-

Египетский рынок за последние пару-тройку тысяч лет ничуть не изменился


Чтобы было, что кушать целый год, в период разлива Нила пахать приходится без перерыва



Это днем тут все чинно-благопристойно, а с наступлением темноты как-то не хочется оказаться в этом палаточном городке

мени не забывать, что основная сила не в монете или мече, а в руках, которые распоряжаются этими, по-своему ценными девайсами.

Создавая CotN, разработчики вовсе не собираются открещиваться от своего прошлого опыта, а потому те, кто знаком с предыдущими проектами членов команды, смогут явно увидеть преемственность между ними и ожидаемым продуктом. К примеру, никто не отменял строительство памятников (какой же Египет без пирамид и бесчисленных сфинксов) и армию. При этом, не вдаваясь в подробности, авторы обмолвились, что военная модель игры будет отлична от всего, что приходилось наблюдать в игровом градострое до сего дня. Например, численность, энтузиазм и мощь вооруженных сил будут поставлены в зависимость от вашей популярности в войсках, качества снабжения, тренировок и прочих вещей, свойственных, скорее, неспешным TBS. По старой, "древнегреческой", памяти не останется без должного внимания и местный пантеон.

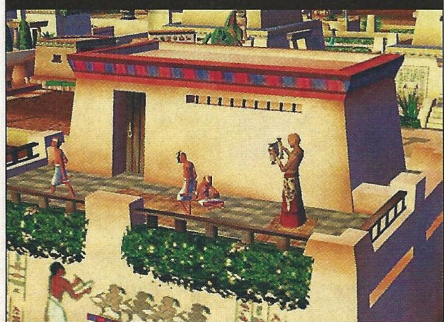
Свежая струя

Так о Children of the Nile говорится в кратком пресс-релизе на официальном сайте команды. Однако официоз официозом, а мнение живых людей, корпящих над проектом, куда интереснее. Что же на самом деле подвигло их отойти от привычных схем и заняться подобным реформаторством? Был ли это расчет на успех или в большей степени надежда на понимание давних поклонников и привлечение новых? Думаю, лучше лидера команды вряд ли кто-то сможет прояснить эти вопросы.

Объясняя причины появления нынешнего проекта, Крис признается в своей любви к стратегическому жанру в целом и его city-building сегменту в частности и сетует на прокатившийся некоторое время назад по индустрии RTS-бум, который практически полностью дискредитировал некогда весьма и весьма перспективный жанр. Кроме того, повально переключившись на RTS, и разработчики, и вслед за ними публика подзабыли о стратегиях, в которых основное бремя ответственности за победу или поражение лежит не на тренированности спинного мозга и количестве танков в-дцатой атакующей волне, а на способностях мозга головного. А между тем, такие игры были по душе практически всем игрокам вне зависимости от возраста и пристрастий. Мистер Беатрис также отметил феномен популярности разных life-sim проектов, ориентированных далеко не на хардкорных геймеров.

Проанализировав ситуацию, разработчики из Tilted Mill обнаружили, что столь важный элемент любого события, как личности его непосредственных или косвенных участников, был проигнорирован по ходу эволюции игровых стратегий. Тогда и появилось намерение создать стратегию с элементами life-sim'a. Сегодня привычные "народ" или "юниты" воспринимаются игроком лишь как средство взаимодействия одного здания с другим, сознание не может отождествить движущиеся по экрану спрайтики или модельки с чем-то значительным. Однако именно здесь скрыт пресловутый глоток свежего воздуха, который ждет от разработчиков взыскательная публика. И чтобы явить его аудитории, требуется лишь реализовать два элемента.

Во-первых, дать народу свободу действия. Все же вы их лидер, а не нянька. Не надо указывать жителям, что им есть и куда идти: если поблизости найдется что-нибудь съестное, они сами сообразят что к чему. Не нужно ловить забредших неизвестно куда ситизенов и монотонно вести их обратно к цивилизации, захотят жить - сыщут дорогу. Иными словами, не

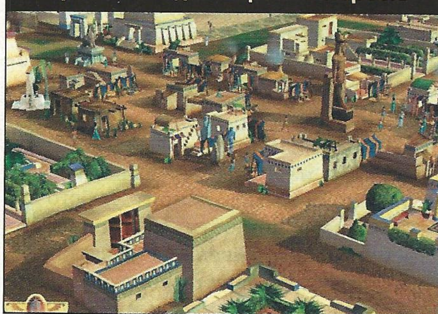

Ученье - свет, пацаки! К завтрашнему дню манускрипт знать наизусть


Почти что классическая планировка: дворец с виллами и рынком по соседству, несколько памятников по всей территории и местный Гарлем вверху слева

нужно учить народ жить, нужно сделать эту жизнь лучше. По-моему, гениально и совершенно достоверно с точки зрения реализма.

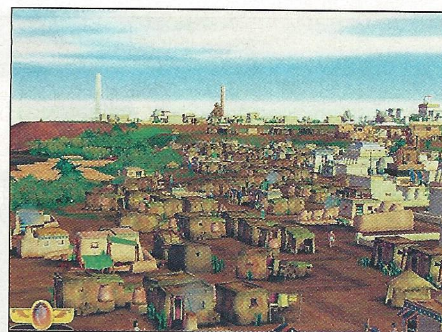
Во-вторых, нужно поставить успех игрока в более-менее прямую зависимость от первого вопроса, то есть ваши шансы на победу будут прямо пропорциональны вашей популярности в массах. При этом, повторюсь, вы не сможете заставить человека сделать что-либо, вы сможете лишь поручить ему это, а вот уж результат будет зависеть от ваших предыдущих административных успехов. В совокупности выйдет, что волей-неволей вам придется повернуться к народу лицом, иначе в трудную минуту он повернется к вам соответствующим местом.

В меру респектабельный квартал, в котором не стыдно встретить старость



Повод для оптимизма

Крис Беатрис называет Tilted Mill Entertainment персональной dream team, в состав которой входят лучшие программеры, художники, аниматоры, композиторы и даже сценаристы. Действительно, за плечами членов его команды не один успешный проект, такому послужному списку можно лишь позавидовать. И почему-то в сознании не возникает сомнений, что в конце нынешнего года нас ожидает нечто исключительное, нечто, что действительно приоткроет дверь куда-то в доселе невиданное. Нечто, что вдохнет новую жизнь в истерзанный бесчисленной попсой стратегический жанр.



Блеск и нищета. Утлые лачуги на фоне роскошных монументов и дворцов. Прямо просится на первую страницу "Правды" или "Известий" в их лучшие годы

Александр ВАСНЕВ

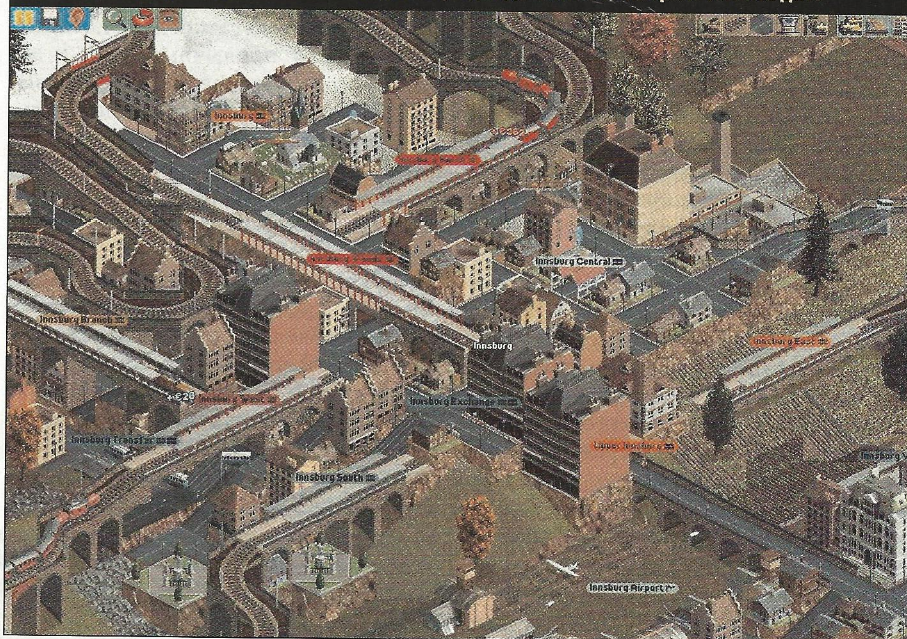
Chris Sawyer's Locomotion

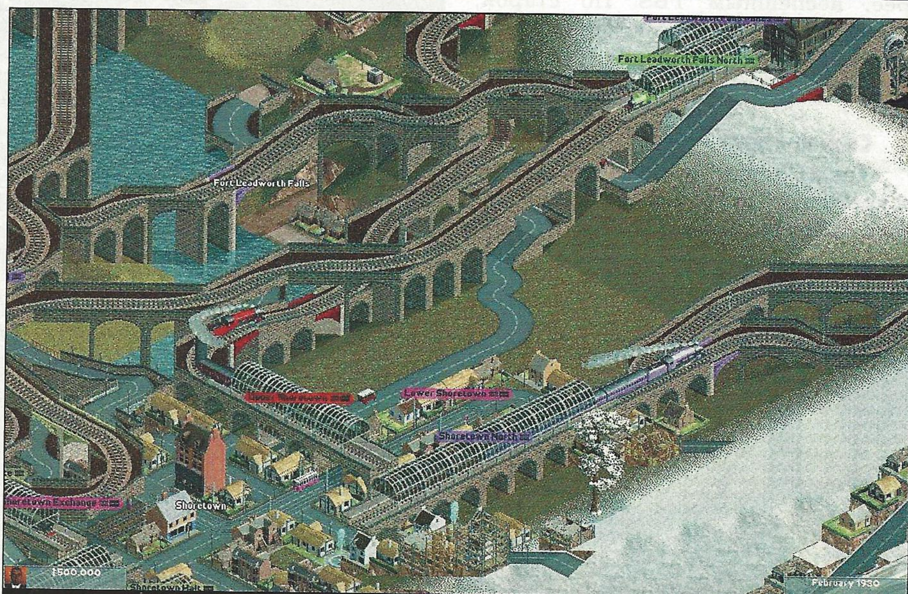
★ Жанр **Экономическая стратегия**
★ Издатель **Atari** ★ Разработчик **Chris Sawyer**
★ Дата выхода **Сентябрь 2004**
★ Сайт **www.atari.com**

Возвращением к истокам можно назвать новый проект Криса Сойера, одного из создателей знаменитой Transport Tycoon. Напомним, что на счету мистера Сойера также числятся две серии не менее популярной игры - Roller Coaster Tycoon. Но, видимо, идея создать очередной шедевр менеджера транспортной компании не покидала головы мастера.

Совсем уже скоро, в сентябре, она воплотится в жизнь. Как и в Transport Tycoon, в новой игре нам предстоит осваивать выделенный участок земли, соединяя отдельные звенья производственной цепи в единое целое. События игры будут протекать с 1900 по 2000 год. Кроме того, будут доступны около 40 заранее подготовленных сценариев в трех игровых зонах: Северной Америке, Британии и Альпах. Интеллект компьютерных противников претерпит существенные изменения по сравнению с TT, что превратит их из безмолвных свидетелей нашего успеха в достойных конкурентов. Игровые карты станут больше, появятся новые возможности для создания громадных транспортных развязок (многоуровневые мосты, например). Графических же красот ждать особо не стоит (и скриншоты это подтверждают), ибо, по мнению создателя, основное назначение графики состоит не в демонстрации потрясающих картинок, но в содействии геймплею и облегчению игроку процесса управления принадлежащими ему транспортными средствами. Что ж, такой подход заслуживает если не понимания, то хотя бы уважения.

Шесть транспортных компаний на один город! Где они пассажиров-то находят?





1930 год, а места свободного уже почти не осталось

Кшаду

City of Villains

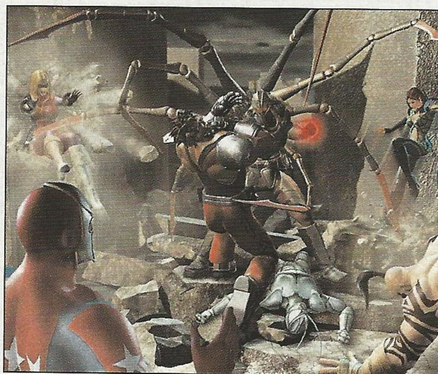
★ Жанр MMORPG ★ Издатель Cryptic Studios ★ Разработчик NCsoft ★ Дата выхода Осень 2005 ★ Сайт www.cityofvillains.com/cityofvillains.htm



Как на старика Sub-Zero похож!



Почувствуй силу Темной стороны...



Не успел супергероический праздник воцариться на просторах WWW, как креаторы тут же пообещали устроить ему категорическую альтернативу. Обитатели City of Heroes взвыли от восторга: наконец-то в игре появится полноценный PvP и, вообще, суперзлодеи - они такие симпатяшки!

Поставьте мне хоть памятник из чистого бетона, я не стану возражать. Тем более что факты из досье адд-она говорят о следующем. Путь к вершинам суперзла будет извилистым. Если апологетам свободы, равенства и братства с самых пеленок полагается внушительный набор superpowers, то по ту сторону баррикады надежда на халяву умрет, не родившись. Каждому кандидату в мальчиши-суперплохиши сперва предложат набраться опыта в уличных формированиях из мелких подонков, послужить на побегушках у "реальных суперпацанов", и только когда отдел кадров органов правобеспорядка даст добро, можно будет наконец-то испробовать на вкус аромат истинного злодейства.

Но на пути к торжеству несправедливости грудью встанут супергероические старожилы игры. Любимой забавой антагонистов должны стать регулярные штурмы штаб-квартир противоборствующих группировок. Свободная охота на оторвавшихся от коллективов также приветствуется. Вместе с тем, каждый, кто пожелает уклониться от борьбы за какие бы то ни было идеалы, сможет в полной мере реализовать свое законное право.

Помимо защитников демократии, у ее противников будут и персональные NPC-неприятности в лице находящихся по ту сторону добра и зла. Или вообще граждан иных систем и метагалактик. А еще хочется успокоить членов родительских комитетов по организации переводов бабушек через дороги: не тревожьтесь, господа, и спите спокойно. Правила дорожного движения всегда с вами.



Александр ВОЛОДКОВИЧ

Civilization's Dawn

★ Жанр MMO RPG/RTS ★ Издатель iEntertainment Network ★ Разработчик iEntertainment Network ★ Дата выхода Не объявлена ★ Сайт www.ient.com

На рынке многопользовательских онлайновых ролевых игр назревает кризис перепроизводства. Постоянно анонсируются и отправляются в магазины все новые и новые проекты. В такой ситуации трудно избежать изобретения велосипеда. Попытки уйти от стереотипов иногда порождают совсем странные идеи. На E3 была анонсирована еще одна стратегия борьбы за подписчиков - Civilization's Dawn от iEntertainment Network. Планируется одновременный запуск проекта в США, Европе и Азии. Утверждается, что патентованная технология компании может поддерживать одновременно 200 тыс. игроков (количество серверов не уточняется). Разработчики отдали положенное число ритуальных поклонов в сторону таких титанов, как EverQuest, Dark Age of Camelot и Ultima Online, пообещав сделать не хуже, да еще и с уникальными фичами. Кроме того, планируется заимствовать "все самое лучшее" из таких стратегий реального времени, как Civilization (почему-то причислена к RTS), WarCraft и C&C.

Действие будет происходить на заре цивилизации, в каменном веке. Сам проект позиционируется как гибрид MMORPG и RTS. Оригинально, спору нет. Но какой смысл вкладывают разработчики в это сочетание? Это что же, надо будет отправлять стада мамонтов и саблезубых тигров на деревни противоборствующих кланов? Апгрейдить пещеры и хижины?

Обещаны четыре расы - Неандертальцы, Гуманоиды, Мистики и Волшебники. Каждая из них стремится выжить в жестоком и враждебном ми-

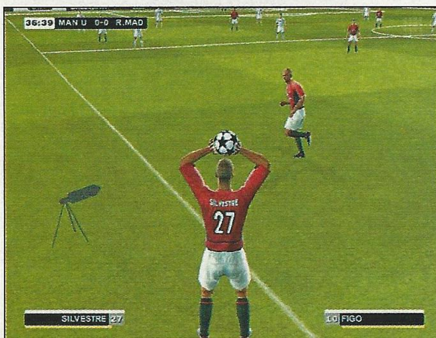
ре, а также по возможности отправить своих соперников на свалку истории. В качестве фич игрового процесса ожидаются паззлы и головоломки как элементы квестов, а также специальные погодные условия, уникальная модель солнечного освещения, а также собственный звуковой эффект для каждого моба.

Судя по всему, проект находится на самой ранней стадии развития, и нам не удастся порадовать вас подробностями. Дата релиза также не анонсирована, так что непонятно, когда желающие смогут поохотиться на динозавров.

Александр ВАСНЕВ

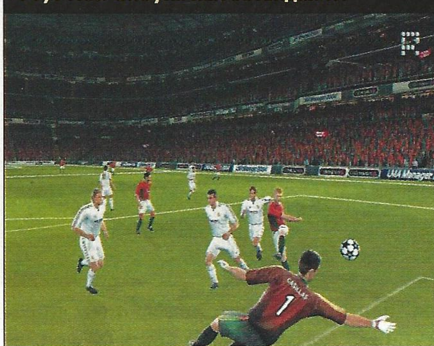
Club Football 2005

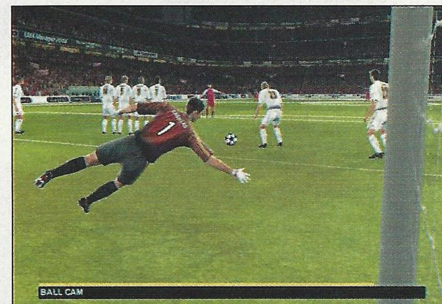
★ Жанр **Футбольный симулятор** ★ Издатель **Codemasters** ★ Разработчик **Codemasters**
★ Дата выхода **Осень 2004** ★ Сайт **www.codemasters.com/clubfootball20**



Это, судя по всему, Manchester United Club Football 2005

Тучи сгущаются над сериалом FIFA, чьи незыблемые доселе позиции законодателя мод и любимца публики в мире компьютерных футбольных симуляторов сильно пошатнулись. А началось все с того, что дерзкие японцы портировали в мир Only and Forever приставочный сериал Pro Evolution Soccer, который, если и уступил пальму первенства в очной битве двух гигантов, то только из-за практически полного отсутствия в игре реальных команд и игроков. Передышка для разработчиков из EA Sports длилась недолго, и вот на завоевание PC'шных рубежей готов отправиться новый сводный отряд под кодовым названием Club Football 2005. Почему отряд, а не герой-одиночка? Потому что за этим названием скрывается целый выводок футбольных симуляторов, каждый из которых посвящен какому-нибудь определенному футбольному гранду Старого Света. На данный момент известно, что будут выпущены игры про "Манчестер Юнайтед", "Ливерпуль", "Арсенал", "Реал", "Боруссию", "Баварию" и "Аякс". Зачем так много? Ну, во-первых, чтобы удовлетворить запросы как можно большего числа покупателей, а во-вторых, семь - это разве много? На консольном рынке (PS2, Xbox), где прошлые выпуски сериала пользовалась успехом, будет издано около двадцати игр, включая такую экзотику, как, например, Birmingham City Club Football 2005 или Hamburger SV Club Football 2005. При благоприятном стечении обстоятельств, которое будет напрямую зависеть от прибылей с продаж, у нас в ближайшие несколько лет будет шанс увязнуть в футбольном изобилии. При этом стоит отметить, что проекты серии не будут братьями-близнецами, отличающимися друг от друга лишь цветовой палитрой игрового меню. Нет, разработчики уверяют нас в уникальности игр, в каждой из которых будут развалы всякой разной эксклюзивной информации, куча статистических данных, фотоархив и много чего еще.


И тут Пол Скоулз как засандалит!



Мяча игрок "Реала" не получит, а вот желтую карточку вполне

Но не только числом собираются штурмовать рынок девелоперы из Codemasters. Много внимания уделяется улучшению качества сериала. В частности, обещана отменная графика и анимация движений футболистов, приправленные грандиозными спецэффектами.

Из игровых режимов в меню представлены: Карьера, Практика и Сценарий (участие в историческом матче выбранной команды).

Павел ШУМИЛОВ

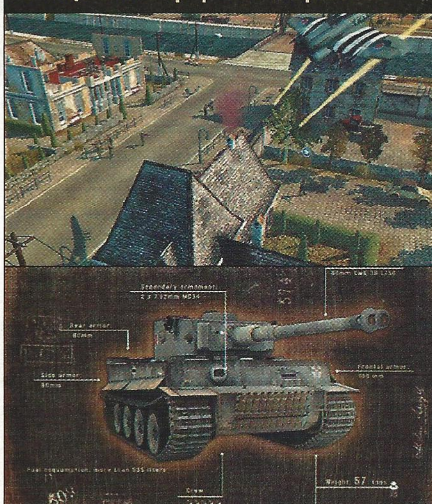
Codename: Panzers

★ Жанр **3D RTS** ★ Издатель **CDV** ★ Разработчик **Stormregion** ★ Дата выхода **Осень 2004 года** ★ Сайт **www.panzers.com**

За отчетный период CDV и Stormregion разродились отличным подарком для всех страждущих: аккурат к E3 выкатили в сеть демо-версию Panzers, включающую в себя туториал и кусочек немецкой кампании. Ровно столько, чтобы вызвать обильное слюноотделение у заочно влюбившихся в проект. Поклонники никоим образом не разочарованы, и заносят плод содружества венгров и немцев в хиты уже сейчас. Интересно и то, что, еще не выпустив саму игру, CDV уже анонсирует адд-он к ней, обещая подогнать его к концу года. Оно понятно, что в редком проекте нынче воплощается 100% идей - всегда что-то приберегается для продолжения. Но подобная уверенность в собственных силах заслуживает одобрения.



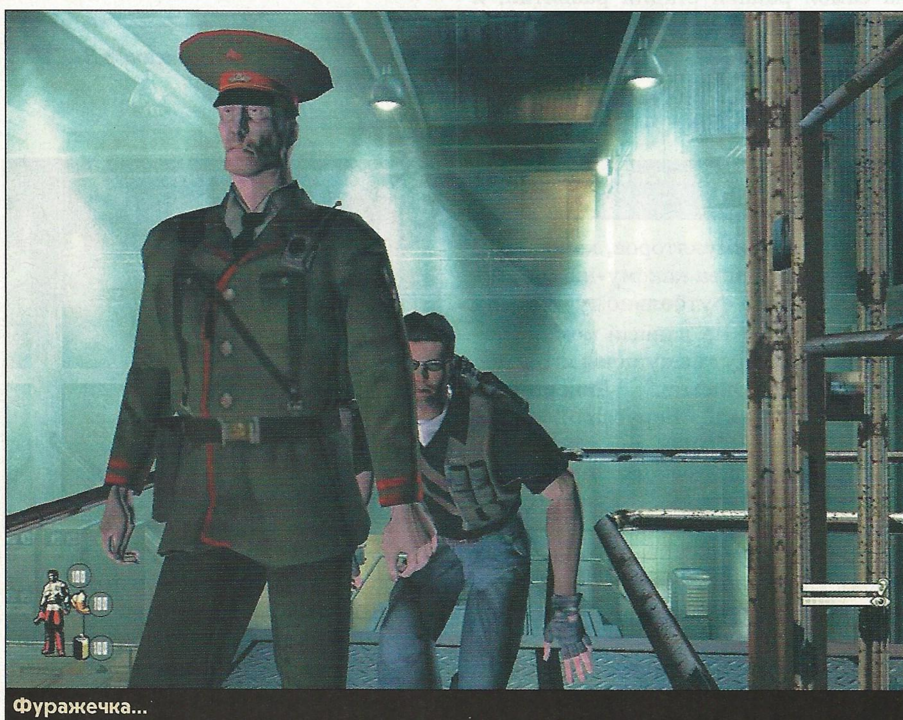
Вандалы угрожают памятникам архитектуры


Штурмовка. Мелочей в игре нет - вон, как тщательно прорисованы ракеты

Cold War

Александр ВАСНЕВ

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Dreamcatcher Interactive** ★ Разработчик **Dreamcatcher Interactive** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **coldwar.mindwarestudios.com**


Фуражечка...


Мощь рентгеновского излучения на службе у разведки


Ба, да тут и наш бывший флаг неправильно нарисован!

Что бы делал Индиана Джонс, родись он на полвека позже и стань он не археологом, а журналистом? Мнение разработчиков из Mindware Studios по данной теме мы узнаем, поиграв в Cold War, главный герой которой, бывший агент ЦРУ, а ныне - работник пера, занимается расследованием преступной деятельности верных ленинцев на территории бывшего Советского Союза. Бороться же с происками коммунизма нам придется в локациях, напоминающих Чернобыль, Кремль и Мавзолей. Уже смешно, но это не единственный забавный момент в игре. Так среди заявленных фич геймплея есть разумные - приемы обезвреживания камер слежения, например; есть интересные - использование перца, чтобы сбить собак со следа; а есть просто алогичные: от медленного охранника оказывается можно убежать (что ж это за охранник такой, никак, панцеркляйны на службе у Советов). Все вышесказанное дополняет известное больное место всех игр про плохих русских - малограмотные надписи на великом и могучем. Здесь Cold War тоже держит марку, чего стоит слоган на плакате: "Волга - очен машина". Не надо быть пророком, чтобы предположить, что в конце года нас ждет очередной всплеск интереса к теме "За Ивана!".

Colin McRae Rally 2005

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

★ Жанр **Автосимулятор** ★ Издатель **Codemasters** ★ Разработчик **Codemasters** ★ Дата выхода **Начало 2005 года** ★ Сайт **www.codemasters.co.uk/colinmcrae2005**

Как мы и предполагали, товарищи из Codemasters не упустили шанса использовать совпадение порядковых номеров игр серии Colin McRae Rally и текущего года, и теперь CMR имеет длинное и более "спортивное" название. Очередной представитель самой мощной раллийной династии должен обнаружиться на полках магазинов примерно через год, и, как утверждают разработчики, это будет произведение нового уровня. Итак, Colin McRae Rally 2005 - что в будущем нас ждет?

Ралли 3-й категории

Разработчики решили снова обратиться к режиму карьеры! Причем глобальность их замыслов, по идее, может вывести игру в лидеры жанра автосимуляторов по этому показателю. Шанс конкурировать с CMR по части проработки "карьеры" имеет разве что TOCA Race Driver, однако, как все мы знаем, это также творение рук Codemasters. Заколдованный круг?

Игрок начнет продвижение вверх с низших, любительских раллийных лиг. Постепенно осваивая азы такой, безусловно непростой дисциплины, как ралли, он сядет за руль простейших моноприводных автомобилей и постарается выиграть пару-тройку



1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD™

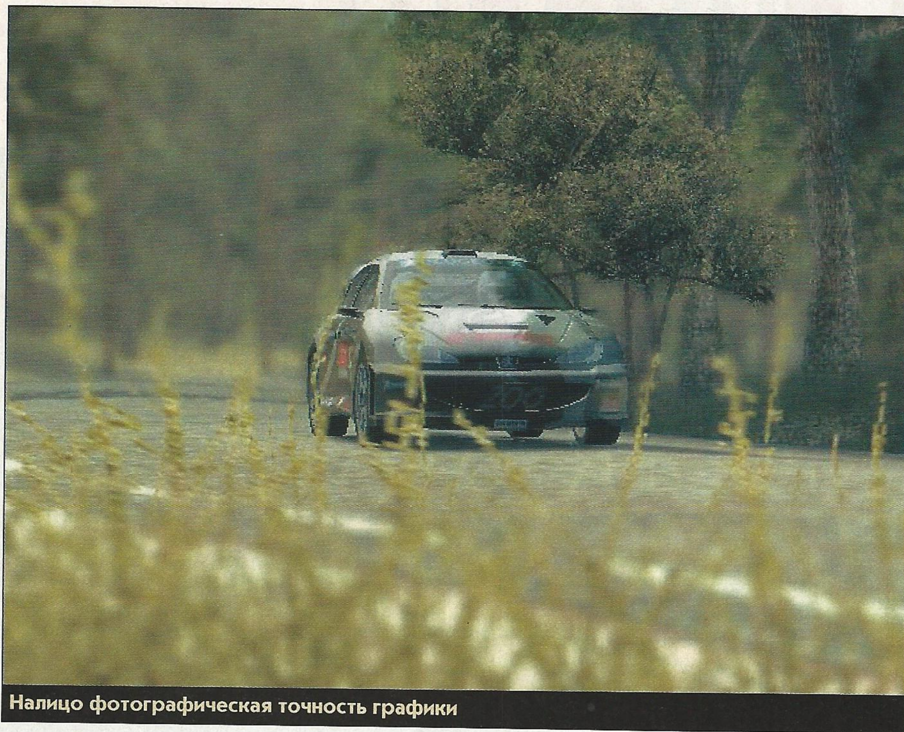


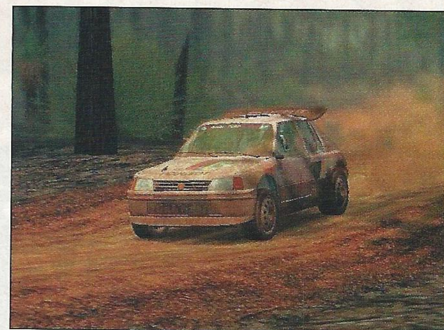
1С® ФИРМА «1С»

STAINLESS STEEL STUDIOS™

ACTIVISION®

POWERED BY gamespy


Налицо фотографическая точность графики




Ой, какой необычный автомобиль!

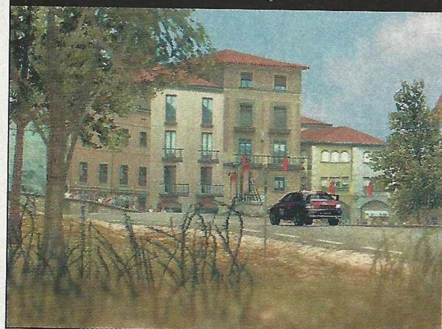
кубков в полупрофессиональных первенствах. Разработчики спешат подкрепить свои обещания статистическими выкладками. В Colin McRae Rally 2005 будет двадцать раллийных классов, великое число видов соревнований (кубки, суперкубки, чемпионаты, кубки вызова и так далее), триста (!) участков, которые предстоит преодолеть. Всего будет предложено девять стран, в которых проводятся соревнования. Это традиционные Испания, Греция, Финляндия, Швеция, США, Япония, Англия и "абсолютно новая" Германия. Что ж, как мы видим, этого разнообразия вполне достаточно для того, чтобы выстроить грамотно спланированную карьеру. Остается лишь высказать пожелание разработчикам, дабы те не увлекались сюжетной линией (а лучше - вообще ее не внедряли) и всегда оставляли нам возможность выбора. Иными словами, сделали развитие карьеры нелинейным. При таком сочетании должна получиться действительно интересная игрушка. Конечно же, одной карьерой список режимов не ограничится. Игрок волен начать обычное первенство или же поучаствовать в разминочных режимах.

Гараж

Самое время обратиться к автопарку игры - машинам и всему, что с ними связано. Первым делом - цифры. Codemasters воссоздают для CMR2005 тридцать автомобилей, среди которых ряд новых и раритетных моделей, безусловно, заслуживающих внимания игроков, - VW Beetle RSi, Golf MK5, Toyota Celica GT-FOUR, Lancia Stratos, Alfa Romeo 147 GTA, Alfetta GTV Turbodelta, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Peugeot 206, 205 T16 Evo2. Достойное количество и весьма многообещающие имена - радует то, что разработчики обращаются к славным итальянским и французским моделям, которые в свое время делали историю раллийной дисциплины. Все машины будет поделены на классы: переднеприводные, переднеприводные "супер", полноприводные и полноприводные "классические".

Codemasters вновь совершенствуют и без того близкую к совершенству детализацию транспортных средств. Они заявляют, что в готовящемся проекте все будет на порядок лучше и современнее. Отлично, а у игроков есть еще целый год для того, чтобы привести свое "железо" в полное соот-

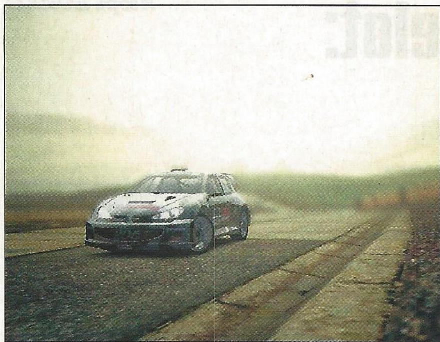
На этой картинке можно оценить детализацию объектов третьего плана





Один из могучих ветеранов. Графика навевает мысли о Photoshop, но однозначно утверждать не станем





ветствие. Еще детализированнее станет и не раз хваленная модель повреждений. Даже самые небольшие контакты с препятствиями на трассе будут оставлять отметины на кузове автомобиля. Впрочем, сами машины также не останутся в долгу. Новая интерактивная система проработки спецучастков позволяет менять облик треков. То есть, если вы сломали где-нибудь деревце или протаранили ограждение - оно так и останется в поломанном/протараненном виде до следующего раза. Кстати, разработчики даже обещают, что при ударе упомянутое уже дерево начнет раскачиваться, а листья на нем будут дрожать и осыпаться! Интересно, как это скажется на системных требованиях?

Ну, раз уж мы затронули тему столкновений, то здесь же необходимо коснуться еще одного новшества. После сильного контакта с твердым предметом у игрока "посыпятся искры из глаз". Это не шутка! Для того чтобы усилить реалистичность происходящего на мониторе, Codemasters действительно внедряют такую вот фичу, которая красноречиво названа dazed effect - на короткий промежуток времени после удара изображение смазывается - гонщику плохо. Думаю, опыт Колина МакРея, который за свою карьеру совершил немыслимое число головокружительных аварий, тут оказался как нельзя более кстати.

Год до счастья

В остальном нас ждет уже набившее оскомину улучшение и дополнение всего, что только можно улучшить и дополнить. За судьбу Colin McRae Rally 2005 можно не переживать. Игре уготована роль бестселлера. Нам же для получения доступа к телу осталось подождать всего год. Долго, но оно того стоит.

Павел ШУМИЛОВ

Creature Conflict: The Clan Wars

★ Жанр **Клон Worms** ★ Издатель **Cenega Publishing** ★ Разработчик **Mithis Entertainment** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.creatureconflict.net**



В процессе знакомства с Creature Conflict недоумение медленно, но неотвратимо переплавлялось в раздражение. Песни западных славян-издателей, конечно, интересны, и проект притягивает взор, но нельзя же столь бесцеремонно копировать Worms'ов и ни запятой об этом не изменять! Ведь имеющий глаза и скриншоты легко установит фамильное сходство даже без привлечения специалистов по анализу ДНК. Но чуть позже выяснилось, что разработчики-венгры намного честнее чешских распространителей, и фразу "highly popular Worms-tradition" на сайте нарисовали. Правда, с заявлениями "зато у нас полное 3D" ребята несколько запоздали, это в споре с беспозвоночными уже не аргумент. Придется побивать другим. Продуманным синглом с сюжетом и боссами, к примеру. Или более серьезной отрисовкой персонажей и территории, все еще мультяшной, но уже не столь нарочито-примитивной, как в Worms 3D. Вместо висящих во Вселенском Ничто островков тверди в игре фигурируют планеты, маленькие, как в сказке Экзюпери. В шарообразности их несложно убедиться без хитрых наблюдений за кораблями, а утренняя пробежка по экватору легко может стать кругосветным путешествием. Повышена интерактивность интерьера - аж до введения вопиюще аркадных элементов вроде двигающихся платформ или проваливающихся блоков-ловушек.

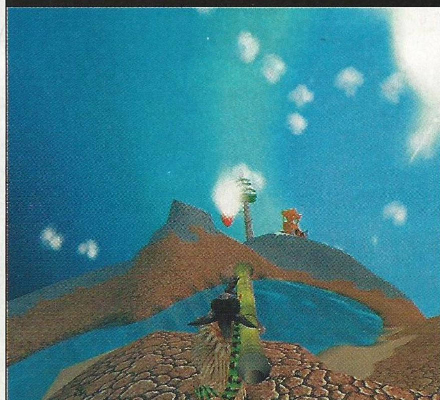


Вместо единой популяции червей - пушистые зверюшки, гуртующиеся в кланы, в числе которых замечены Скунсы и даже Росомахи. Любопытно, укомплектованы ли последние когтями из нержавеющей стали? Члены команды будут обладать уникальными способностями (читай - использовать недоступные другим устройства и виды оружия), за счет чего усиливается тактическая составляющая. То, что серию Worms можно перенести в третье измерение и игра от этого не станет менее аддиктивной, показали отцы-основатели. Последователям остается аккуратно разрабатывать золотоносную шахту, надеясь найти новую жилу и не пропасть без вести под завалом рядом с костями создателей Hogs of War, если кровля рухнет от чрезмерных усложнений.

Лиса могла обхитрить кого угодно, но когда под носом пистолет-пулемет, юлить тяжело



У овцы с базукой даже шерсти клок так просто не получишь



Игорь БОЙКО

Dark Age of Camelot: Catacombs

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **Mythic Entertainment** ★ Разработчик **Mythic Entertainment**
★ Дата выхода **Декабрь 2004** ★ Сайт **www.mythicentertainment.com**



Создателям одной из самых популярных MMO-игр никак не сидится на собранных лаврах. И это правильно. На этот раз они решили не наращивать наземные ресурсы игры, но забраться подальше под землю. Для этого под каждым из трех реалмов будут созданы донжоны громадных размеров. Более того, в адд-оне появится три подземные расы (по одной на реалм). Обещано, что места в новых локациях хватит для всех: и для нубов, и для хайлевелов. Более того, именно здесь будет наиболее быстро идти прокачка от 20 до 40 уровня.

Претерпит изменение и прорисовка игровых персонажей, в чем я смог убедиться лично. Во время демонстрации Catacombs на E3 мне показали специальное подземелье, в котором были рядышком выставлены пары персов, принадлежащих разным расам. В каждой паре - старый вариант и новый. Отличия действительно разительные, особенно это касается физиономий. Более разнообразными станут прически, тона кожи и отображение снаряжения на кукле. В частности, появятся отражения окружающей среды в металлических доспехах и оружии. Не будут забыты и монстры, многим из которых полигонов недоставало с самого релиза.



На экране - одни и те же персонажи в старой и новой графике

И еще одна важнейшая фича. В DAoC появится возможность отправляться группой в индивидуальное, созданное специально для конкретной группы подземелье, в которое можно будет попасть из глобального донжона, о котором шла речь чуть выше.

Что вполне естественно, столь глобальный довесок к игре будет продаваться за отдельные деньги.



Алексей РАТУШКИН

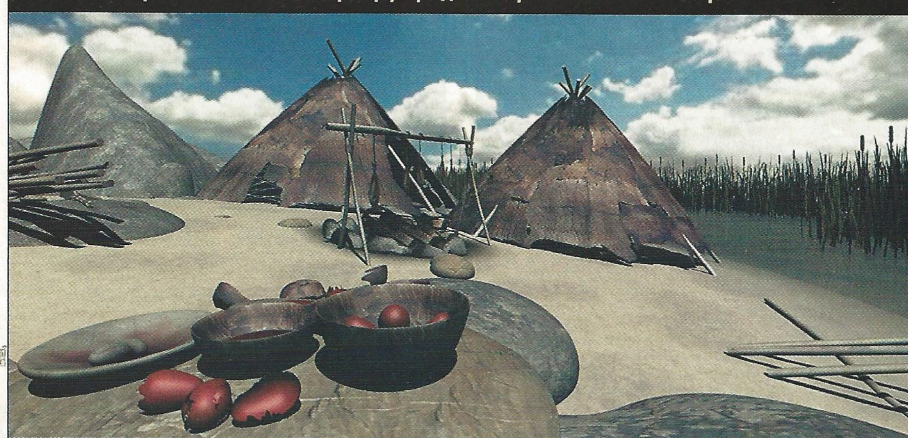
Dark Fall 2: Lights Out

★ Жанр **Квест** ★ Издатель **The Adventure Company** ★ Разработчик **XXv Productions**
★ Дата выхода **Лето 2004** ★ Сайт **www.adventurecompanygames.com/tac/dark_fall2**

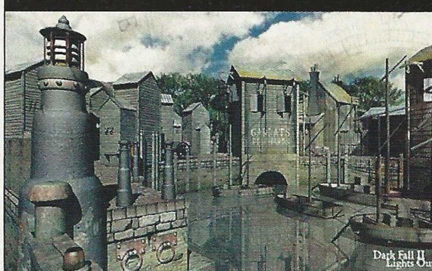
Похоже, что The Adventure Company всерьез задалась целью превратить родной Торонто в мировую столицу квестов. Канадцы с жадностью набрасываются на каждый мало-мальски перспективный проект и издают, издают, издают... Эта гиперактивность уже подарила нам несколько отличных адвентюр, а компании сделала солидное имя. Недавно The Adventure Company стала счастливым владельцем прав на целую серию детективов Агаты Кристи. Впрочем, и о старых партнерах в Торонто не забывают.

Таким старым партнером и является студия XXv Productions. Их Dark Fall: the Journal, фактически сделанная силами одного-единственного дизайнера - Джонатана Боакса, была издана именно The Adventure Company. Первая часть Dark Fall - мрачная, пугающая история о старых добрых

Поселение бронзового века. Паркеру придется путешествовать во времени



Тревортен, захолустная корнуолльская деревушка



призраках старой доброй Англии была благосклонно принята западной критикой, и девелоперы взялись за продолжение.

Говоря о сиквеле и ставя в названии цифру "2", разработчики не имеют в виду продолжение истории Dark Fall: the Journal. Нет, речь идет о дальнейшем развитии благословенной темы великих тайн и вселенского зла, сокрытых за фасадами уездных городков. На сей раз нас ждет почти лавкрафтовская история. Оцените завязку.

Молодой геодезист по фамилии Паркер прибывает в рыбацкую деревушку Тревортен, что в Корнуолле (южное побережье Англии). Белые скалы, обветшалые дома, неприветливые взгляды местных, странная погода. На деревню опускается густой туман, а огонь маяка неожиданно гаснет. Наш молодой альтруист отправляется туда, чтобы восстановить работу этого важного девайса, а заодно - не дать местным рыбакам сгинуть в надвигающемся шторме. Если бы он знал, что дело вовсе не в выбитых пробках...



Безопасность - прежде всего

В чем же именно дело, Паркер, а заодно и мы с вами узнаем только летом, когда выйдет Dark Fall 2: Lights Out.

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

D-Day

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Monte Cristo** ★ Разработчик **Digital Reality** ★ Дата выхода **Лето 2004** ★ Сайт **www.montecristogames.com**

Не успели любители стратегий оправиться после африканского вояжа по имени Desert Rats vs. Afrika Korps, как авторы предлагают очередной военно-исторический проект. Посвящен он будет одному из самых значительных событий Второй мировой - высадке союзников в Нормандии летом 1944 года.

Ожидается 12 миссий, скомпонованных в 4 кампании, одолев которые, вы будет иметь представление о развитии событий от пресловутого Omaha Beach до самого Фалеза. Процесс обещает сильно смахивать на DR. Если кто пропустил DR, сообщаю, все было очень похоже на "Блицкриг". Если кто пропустил "Блицкриг"... ничем не могу помочь.

Авторы обещают высокий историзм событий, свыше 60 видов юнитов, среди которых встретятся подрывники и бойцы Сопротивления, новые тактические возможности и еще более зрелищные эффекты. Причин не верить нет, потому ждем с нетерпением.

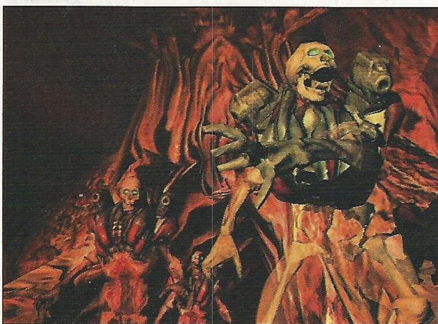

Главное - профессионально окопаться

Алексей РАТУШКИН

DOOM 3

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Activision** ★ Разработчик **id Software** ★ Дата выхода **Лето 2004** ★ Сайт **www.doom3.com**

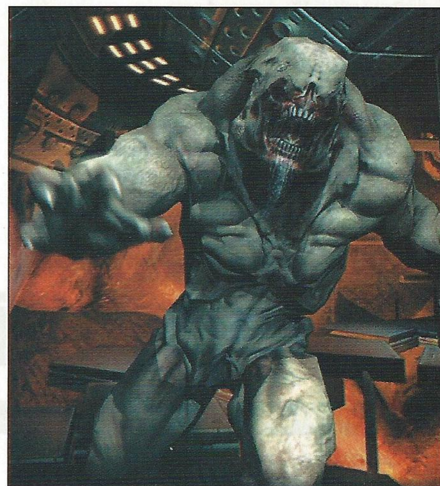
Главная хорошая новость с E3 2004 заключается в том, что PC-версии DOOM 3 на этом празднике жизни не демонстрировали. Почему хорошая? Да потому, что официальной версией такого решения id стала фраза исполнительного директора студии Тода Холленшида: "Нам некогда, мы игру доделываем". Доделывают, стало быть, у нас есть шанс заполучить DOOM 3





уже в ближайшие месяцы, если не недели. А вот версия для Xbox, портируемая компанией Vicarious Visions увидит свет через некоторое время после релиза на PC, так что ее на E3 привезли.

Партитура дифирамбов DOOM 3 разошлась таким тиражом, что даже Священное Писание, вечный лидер хит-парадов, немного отстает. Не станем же умножать сущностей сверх меры, а просто расскажем о "маленьких



отличиях" между двумя версиями игры.

Для начала о том, в чем отличий не наблюдается. Атмосфера. DOOM 3 - не



сиквел DOOM 2: Hell on Earth. Нет, третья часть есть переосмысление первой. Это новый DOOM, созданный с оглядкой на модные тенденции в жанре, по максимуму использующий технологии третьего тысячелетия. Ветеран изрядно поумнел, сюжет локтями пробился наружу, да к тому же оброс толстым слоем эстетики horror survival. И сногсшибательная графика, и мудреная физика как основные инструменты создания чудесной атмосферы игры от владельцев черно-зеленых коробок никуда не денутся. Скрепя сердце, стоит признать, что Vicarious Visions проделали колоссальную работу, и, если картинка Xbox-версии и уступает эпическому полотну, что обещает развернуться на PC, то уступает она не так уж и много, и позубоскалить на эту тему не получится.

Однако, все же есть повод для демонстрации языков, носов, ушей и прочих, менее пристойных участков тела. Разработчики совершенно обделили Xbox каким-либо дополнительным контентом (а для "коробочных" игр плюшки, добываемые посредством Xbox Live, вещь крайне важная). Так что мультиплеерный потенциал PC-версии окажется на голову, а то и на две выше приставочного. Слабым утешением питомцам Microsoft может служить возможность кооперативного прохождения игры. Три раза "Ха!" DOOM - игра про героя-одиночку. DOOM 3 - тем более.

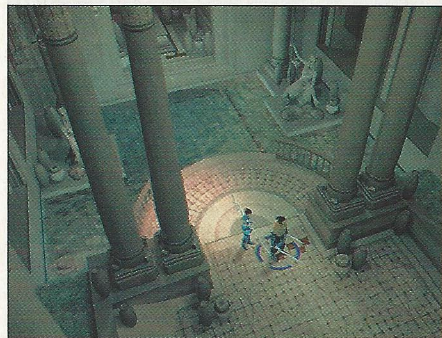
И напоследок. На диске есть ролик из DOOM 3. Вы особо не пугайтесь. Он с Xbox-версии.

Кшаду

Dragon Age

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **BioWare** ★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **www.bioware.com/games/dragon_age**

Изрядно попользовавшись в своем творчестве чужими мирами, BioWare, в конце концов, решила обзавестись собственным. Говорят, так выгоднее. Во всех отношениях. К миру приложились история, этнография, экономика, экология, графический движок и уникальная ролевая система. Последнюю прежде, чем приложить, даже обкатывали в настольных игровых сессиях pen & paper RPG, дабы в зародыше загубить любые искривления и закосы. Очень, однако, обстоятельный подход.


Так игра будет выглядеть в изометрии

Проект, между тем, уже приобрел название - Dragon Age - и промо-демо-версию, показанную на E3.

Я люблю игры от BioWare, и любовь в моей душе еще совсем не угасла. Скорее, наоборот - пылает аки факел над нефтяными промыслами Ирака. Есть у меня подозрение, что душ, подобных моей, по миру разбросано преизрядно. Пожалуй, в массах, даже специфически профессиональных, с некоторых пор назрел условный рефлекс: если BioWare что-то делает, то это не может не быть самым лучшим.

Фактически на данный момент про игру можно сказать очень немногое. Во-первых, ее графический движок - это, в общем-то, нечто очевидно совершенно невероятное. В надвижковом ролике одна из частей демонстрировала штурм некого города в пустыне. С обеих сторон в битве участвовали сотни, если не тысячи бойцов. И каждый - с изумительной детализацией. А число полигонов в игровых моделях достигает двух миллионов! Для сравнения: наиболее детализированные модели в NWN содержали не более трех тысяч полигонов.

Столь высокое качество графического движка позволяет достичь практически кинематографической достоверности в изображении персонажей и их действий. В частности, показанные в "демке" два героя - barbarian-like воин и женщина-маг - "лепились" с натуры, то есть с живых актеров.

Во-вторых, игровой процесс вырисовывается исключительно гипотетически. Со слов Greg'a Zeschuk'a (сооснователя BioWare), игра будет духовным последователем предыдущих шедевров компании, от коих возьмет все лучшее. Например, полный контроль над всеми "партийцами" и присоединяемыми наемниками, нетривиальную сюжетную линию, наличие взаимоотношений между персонажами и даже специально разрабатываемые для игры языки обитателей мира Dragon Age. Кстати, данное название можно перевести как "Век Драконов", и означает оно примерно то же, что "Каменный век" или "Бронзовый век" означали в истории человечества. Разумеется, на дефицит драконов можно не рассчитывать.

О бое известно лишь то, что будет он в реальном времени с режимом паузы. К батальным сценам относится и еще одна фича: изменяемое положение камеры. Игрок всегда сможет трансформировать более "атмосферный" вид от третьего лица в изометрию, незаменимую при тактическом "комбате". Дата выхода пока не объявлялась даже теоретическая, но в частных беседах проскальзывали намеки на интервал ожидания от двух до трех лет. Дождемся.

Сложно подсчитать количество полигонов, но картинка впечатляет. Качество моделей и в самом деле высокое



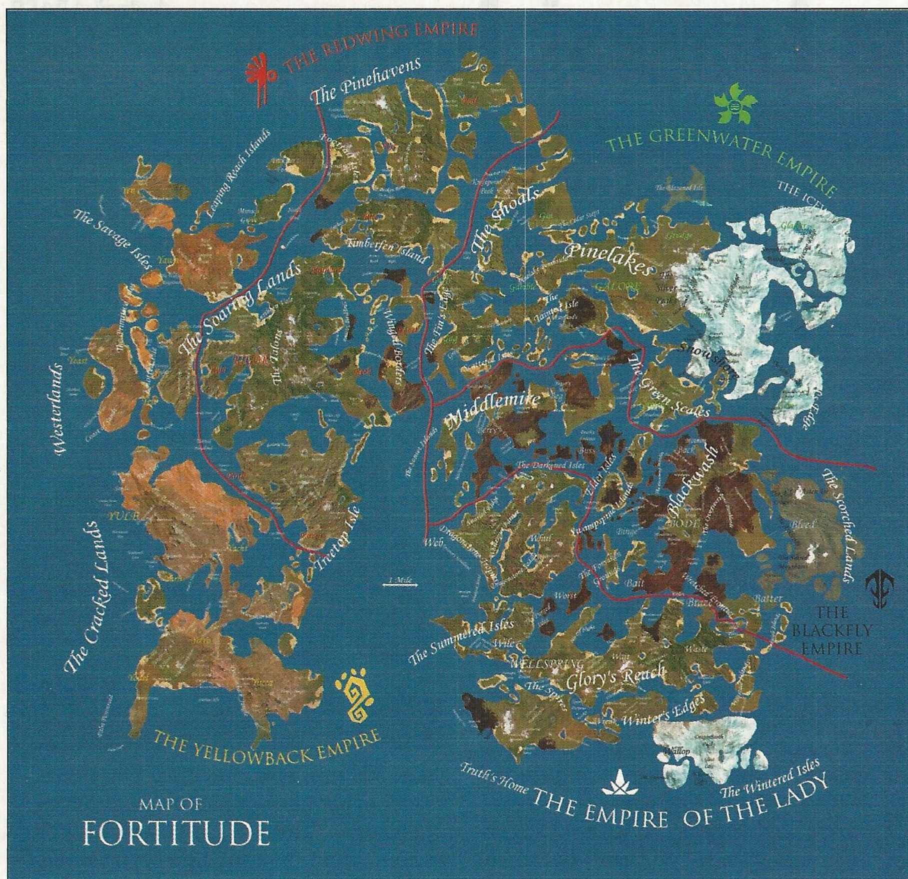
Кшаду

Dragon Empires

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **Codemasters** ★ Разработчик **Codemasters** ★ Дата выхода **9 июля 2004** ★ Сайт **www.codemasters.com/dragonempires**

Поголовье эмэморпгов по-прежнему имеет устойчивую тенденцию. Последняя изрядно поубавила прыти, но сцена финального акта пока лишь угадывается, да и то только в самых мощных прогнозах. Ближайшее же будущее сулит очередной всплеск рождаемости.

Codemasters - одна из наиболее перспективных мам - готовится явить миру первенца. Беременность слегка затянулась, однако штатные астрологи обещают, что результат того стоит. Я не штатный и вообще не астролог, поэтому моя точка зрения балансирует на грани умеренного любопытства и сухой констатации фактов. Что ж, постараюсь не дать ей засохнуть.



Первое яйцо "Империй драконов" снес и высидел Пирс Энтони. Его подвиг, достойный лучших инкубаторов, вдохновил не одно поколенье почитателей сериала Xanth, средь коих затесались и будущие апологеты онлайнового ролеплея. Набравшись яичной мудрости, Мастера Кода не утратили творческой индивидуальности. Игровому миру выпало счастье именоваться Fortitude. Уникальная изысканность этого слова сыграла роль запала, вызвавшего последующую детонацию залежей девелоперской фантазии.



Фейерверк идей до сих пор не угомонился, посему не все игровые фичи обрели финальные штрихи и коды. Но уже сейчас можно с уверенностью сказать, что количество империй не превысит пяти. Во главе каждой посажен дракон - автократ и строгий ревнитель государственности. Вместе с тем, не чужды пресмыкающимся монархам и идеалы либерализма, их закон суров, но справедлив, необоснованные репрессии в Империях даже не редкость, а нонсенс. Всякое наказание необходимо сначала заслужить, хотя за этим дело не станет.

Любой играющий получает в свое распоряжение выбор из трех рас, а после - из пяти классов, всего выходит пятнадцать вариантов. Расы являются вариациями на тему Homo Sapiens: Humans, Shadows и Dragonbloods. Первые стандартны, склонны к колдовству и иным вывертам мозговых извилин. Вторые предпочитают не высовываться, никем не замечаемые творят легкое беззаконье. Специфика основного занятия требует от них ловкости рук и прочих частей тела, поэтому среднестатистический Shadow предпочитает броне магические татуировки. Среди драконокровных царит культ физической силы и боевых искусств.

Классы детерминируются шестью навыками: тремя основными и тремя второстепенными. Когда игроки мало-помалу, шаг за шагом, не спеша, но неотвратимо наберутся стажа и выполнят специальный квест, их премируют возможностью самим выбрать любые шесть навыков своему персонажу.

Социальная структура общества Империй предполагает четыре основных статуса: гражданское лицо или тот, кто соблюдает законы и не желает участвовать в боевых действиях player vs. player; Криминальный элемент - нарушитель установленного порядка, на кого официально разрешена охота; охотник за головами - не чурающийся стычек с игровыми персонажами; торговец - рыцарь положительного сальдо. Кстати, общественное положение в одной империи не распространяется на другую, и при серьезном конфликте с законом иметь будет смысл задуматься об эмиграции.

Разработчики особо отмечают склонность игрового процесса к PvP. По этой причине они прибегли к ухищрениям, стараясь придать процессу разумность и управляемость. Межклановые столкновения проводятся в заранее оговоренной местности, и численность сторон не может превышать установленного предела. Данные ограничения должны способствовать глобальной справедливости и искоренению лагов. Другой боевой режим носит название blood circus и рассчитан на небольшие группы со списочным составом от одного до шести бойцов, которые могут устраивать меж собой все что угодно, вплоть до турниров на вылет.

Экономическая модель Dragon Empires стандартна. Крупные кланы владеют территориями, где устанавливают налоги, мелкие производители подбирают себе гражданство по душе, за что и платят. Любой из пятидесяти городов может быть взят и потерян в ходе завоевательных мероприятий или передан в другие руки согласно монаршему указу, коли прежний властитель допустит в руководстве перегибы. А магия работать будет лишь с помощью специализированных предметов, таких как посохи и жезлы, с намешанными в них заклинаниями. Сказать, что впечатлен... Не знаю, право. Впрочем, подождем релиза.



Девушка!! А, девушка!!


Дальний родственник вьетконговских партизан



Дитя подземелья

Dreamfall: The Longest Journey

Андрей АЛАЕВ

★ Жанр Action/Adventure ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Funcom ★ Дата выхода Вторая половина 2005 года
★ Сайт www.dreamfall.com

Это тот случай, когда игра заждалась продолжения. Не такой клинический, как Master of Magic или Bioforge, но все же достаточно запущенный. Безусловно лучшая адвентюра 2000 года по мнению не только нашего журнала, но и сонма изданий со всего света, The Longest Journey наконец обретет новую жизнь.

Тогда она пришла неожиданно - четыре компакта из заснеженной Норвегии, страны, где правительство иногда выдает гранты наиболее талантливым геймдизайнерам. Четыре компакта с игрой, удивительно атмосферной, удивительно литературной и одновременно кинематографичной, фактически посеявшей то, что мы нынче пожинаем в лице обеих "Сибирей" от мэтра Сокаля. Не знаю, была ли в числе inspirations французского маэстро TLJ, но он очень правильно использовал все козыри, открытые суровыми норвегами, - атмосферность, будничность персонажа и простоту. Ибо если и были недостатки в The Longest Journey, то только в простоте и линейности. Увы, как адвентюра, она не блистала. Но как Игра, Игра с большой буквы она до сих пор неповторима.



Точнее, была неповторима. Еще год, и мы снова будем Там.

Сноладение

Там - это в будущем. Двадцать третий век, 2219 год, город Касабланка. Прошло десять лет с тех пор, как Эйприл Райан отправилась в Самое Длинное Путешествие. Постойте, так вы же не знаете, кто такая Эйприл Райан! Не смотрите на скриншоты, такой она будет лишь в девятнадцатом году. Десять лет назад она была замечательной девчонкой. Нет, вот так: Замечательной Девчонкой. И при этом - самой обыкновенной: училась в Венецианской Академии Художеств, подрабатывала в баре вместе с однокурсниками, думала, мечтала - словом, наслаждалась вольной студенческой жизнью, пока вокруг нее не стали происходить странные события. То есть даже Странные События. Эйприл никогда бы не подумала, что она на самом деле - Избранная, что она должна спасти Баланс и умеет путешествовать между мирами.



Какими мирами? Ну как же, Старком и Аркадией. Старк - это наш с вами мир, в котором знание - сила, а правят всем наука и техника. Аркадия - родная сестра Старка, но там во главу угла поставлена магия. Схема довольно стандартная и в литературе распространенная, но в нашем случае с некоторыми тонкостями. Миры близко связаны, но разделены специально во имя выживания их обоих, во имя Баланса. Поддержанием миров в уравновешенном состоянии занимаются Хранители, каждый из которых проводит на посту у Колодца Созидания по тысяче лет. Часовым, как известно, полагается смена, да что-то она запаздывает! В такой ситуации недалеко до двойного конца света, и разве справедливо взваливать всю эту ношу на хрупкие девичьи плечи?

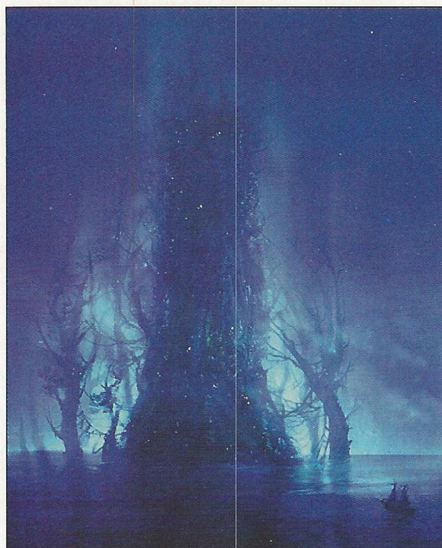
В The Longest Journey была рассказана великолепная история. Со множеством сюжетных поворотов, с неожиданностями, с драйвом и очень трогательными моментами. Несмотря на фантастичность приключений, все они были какие-то... естественные, что ли, и это при том, что фантазия создателей игры иногда работала по полной программе. Так вот, это была история, изложенная в хорошем стиле хорошим литературным языком, с началом и закономерным финалом, и все сюжетные линии сошлись воедино, не оставляя, казалось бы, возможности продолжения. Очень хорошо, что в Funcom это понимают и делают не прямой сиквел, а еще одну историю в том же мире, чуть постаревшем. Молодцы, это по-нашему, по-фолкнеровски.



Итак, прошло десять лет, а миру, точнее, мирам, снова угрожают катаклизмы. Что опять могло случиться, норвежские кудесники пока молчат (и правильно делают!), но говорят, что из названия можно многое понять. Мечтопад? В прямом или переносном смысле? Или осень снов? Многознач-

В Маркурию пришла зима







На скриншотах плохо видно, но у Зои за спиной две очень трогательных (не в том плане, что за них хочется подергать) косички

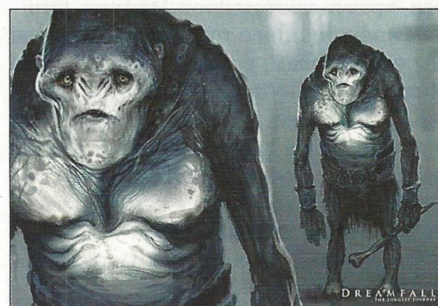
ный и изворотливый английский язык, как же помогаешь ты скрывать истину! Впрочем, осень - вряд ли, ибо говорят, что в игровое пространство введен и третий, только уже не параллельный а, скорее, перпендикулярный мир - Winter, Зима. Законы логики в нем не действуют, и сдается мне, именно с ним и связаны очередные неприятности.

Аркадия против Старка

Очень хорошо, что авторы четко понимают, что выделяет The Longest Journey из конкурентов. Это история, персонажи и атмосфера - мир, показанный через мелкие детали без заострения на них внимания (никогда не понимал, кому интересна генеалогия гномов во "Властелине Колец"), много вкусных диалогов, отличная музыка. Именно это, а не традиционная "квестовая" часть, которая иной раз смотрелась даже чуждо на празднике жизни (от TLJ осталось смутное ощущение консольной эпической ролевухи, от которой отрезали сражения). Именно эти элементы будут разрабатываться и далее.

Безусловно, авторам просто так не удастся избежать сходства с первой серией. В главной роли у нас снова девушка, ее зовут Зоя Кастилло, она молода и тоже обучается в университете, только не искусству, а биоинженерии. Точнее, не "обучается", а "училась" - только что вылетела, потому как личная жизнь стала занимать слишком много времени и учебой пришлось пожертвовать. А тут, как говорится, "бац! вторая смена!" - некий всемирный заговор, головокружительная правда о параллельных мирах, разрушение мечтаний и снова Самое Долгое Путешествие.

Несмотря на несомненное сходство, различия все-таки есть. Зоя всетаки отличается от Эйприл хотя бы тем, что детство у нее было очень даже счастливое, и она до сих пор живет с родителями, а значит, персонаж выходит уже немного другой. Кроме того, авторы обращают внимание, что для нее Путешествие станет еще более неожиданным. Эйприл была Избранной и могла сама открывать порталы между мирами, и для нее полное изменение повседневной жизни значило



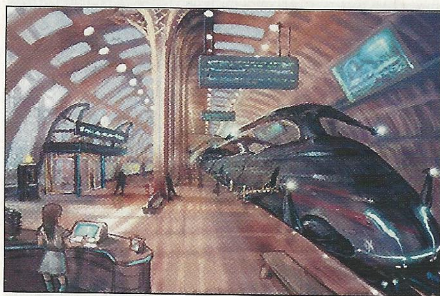
меньше. Зоя предполагается еще более "обыкновенной" девчонкой, да и, в конце концов, ей просто больше терять. Также отметим интересную деталь: Эйприл была художницей, то есть занималась тем, что для Старка, мира науки, в принципе не совсем свойственно и совсем не необходимо. Ей проще принять Аркадию. Зоя же кует научное богатство мира, она будущий ученый, причем естественник. Как она воспримет русалок, драконов и магию вообще?

Авторы пока хранят благословенное молчание о сюжете Dreamfall - нет ничего приятнее сюрпризов. Однако кое-что они не могли не раскрыть. Главным вопросом, волновавшим прогрессивное человечество, был вопрос об Эйприл. Спешу успокоить всех поклонников нашей девочки: она жива, здорова и пока еще молода. Конечно, пройденное Путешествие изменило ее: она стала жестче, утратила иллюзии и играет в нашей эпопее, увы, лишь второстепенную роль.

Обычная девушка Зоя в доме напротив живет








Вы не поверите, но это - Эйприл, наша сказочная, тонкая, артистичная Эйприл

О да: помимо главной роли и главного персонажа, кроме молодой и горячей мисс Кастилло, в игре есть и две роли второго плана, два героя, за которых тоже можно поиграть. Главный дизайнер Dreamfall и TLJ Рагнар Торнквист указывает, что Зоей игрок будет управлять примерно 60-70 процентов игрового времени. На оставшееся время претендуют Эйприл (причем информации о том, где, как и когда мы ее встретим, слава Балансу, нет) и Киан. Про него пока неизвестно практически ничего. Три слова, которыми его характеризуют создатели, - Солдат, Апостол и Убийца. Торнквисту он очень нравится, потому как он весьма не похож на других героев их творений. Да уж, трудно представить кого-то, менее похожего на Эйприл и Кортеса, чем упертый религиозный фанатик.

Три персонажа, безусловно, интереснее, чем один. Единственная проблема, которую можно предположить, - это невозможность полного раскрытия характеров сразу трех протагонистов. Впрочем, поскольку герои часто будут встречаться и общаться (пока вы играете за Зою, Эйприл будет NPC, и наоборот), это не должно быть особо трудной задачей.

Естественно, трое героев будут вынуждены отправиться в еще одно Путешествие. Те, кому случилось бродить по Старку и Аркадии, увидят очень много нового, а уже виденные локации, например, в столице Аркадии Маркурии, за прошедшие десять лет сильно изменились, так что повторения пройденного не получится. В Старке же действие теперь не будет ограничиваться в основном одним городом (как в TLJ все так или иначе крутилось в Ньюпорте), а раскинется по миру от Касабланки до Японии. Хотя в Funcom говорят о снижении общего времени на игру по сравнению с первой частью саги часов до 20-25, доступных для посещения мест явно станет больше.



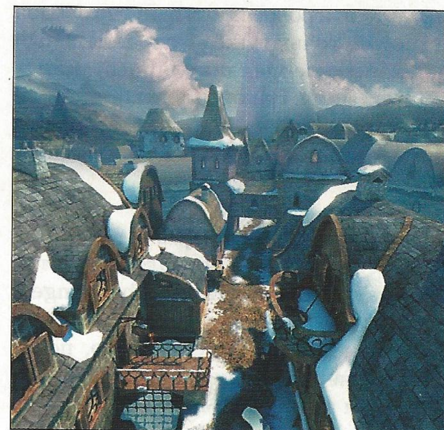
Во имя Баланса

Теперь о главном. Dreamfall не будет традиционной адвентюрой. Те, кто внимательно читают шапки к материалам, уже знают, что без экшена там не обойдется.

В любом другом случае я бы завыл, как раненый мамонт, и оплакивал бы смерть еще не рожденного проекта прямо сейчас. Но мне отчего-то верится, что Funcom действительно сделает хорошо то, что они придумали.

А придумали они следующее. По их мнению, история Зои и ее Путешествия куда более динамична по сути своей, чем история Эйприл, и рассказывать ее методами еще одной обычной адвентюры просто не получилось бы. Поэтому они пытаются сделать некий коктейль из экшен-элементов и сюжета, да так, чтобы в итоге не вышел просто тупенький квест, в котором время от времени приходится драться. Нет, нам обещают хорошую интеграцию зубодробительного действа, истории, головоломок и даже мини-игр. И все в удобном интерфейсе, в основном мышином, и при том, что управление персонажем в бою будет интуитивно понятно. Надо еще принять во внимание, что боев будет не так уж и много, да и большинство из них можно так или иначе обойти.

Тут, кстати, мы подходим к одной важной новинке. В Funcom планируют создать почти что нелинейную игру. Нет, конечно, они не замахиваются на настоящую нелинейность: все-таки они рассказывают продуманную историю, финал которой известен уже сейчас. Но предполагается создать большое количество внутренних развилок, в каждой из которых выбор движения сюжета будет за игроком. И выбор, коль скоро у нас экшен-адвентюра, придется делать быстро.



Мы знаем немало примеров сочетания достойного экшена с отличной историей. Сам Торнквист в одном из интервью в качестве игр, вдохновлявших команду разработчиков, назвал Silent Hill и Resident Evil. Я лично могу вспомнить уже помянутый в прологе Bioforge, в котором, помимо огромного количества экшена, была и интереснейшая история.

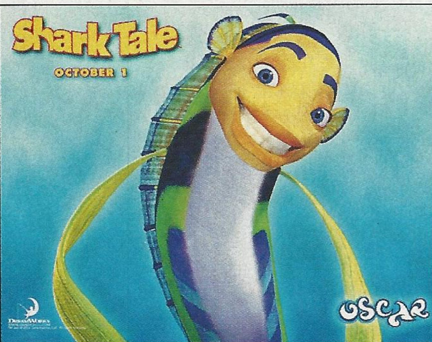
Dreamfall уже сейчас в моем сердце занял номинацию на звание "Лучшей адвентюры 2005 года". Увы, ждать еще ох как долго, а на нынешней E3 показывали лишь маленький кусочек будущего великолепия. Много времени уходит на работу в собственном графическом движке Shark, много - на качественную озвучку и музыку, которая не будет уступать мелодиям из The Longest Journey. Нам остается только верить в правильность избранного пути.

Создание таких игр - это тоже ведь своего рода Очень Долгое Путешествие...

Алексей РАТУШКИН

DreamWorks' Shark Tale

★ Жанр **Action/Adventure** ★ Издатель **Activision** ★ Разработчик **Edge of Reality** ★ Дата выхода **Октябрь 2004**
★ Сайт **www.activision.com/en_US/game_specific/799f10d5-c7a5-4fed-bee0-cdc66b1860f1.html**



Лица героев фильма постарались сделать похожими на актеров. Вот Оскар - вылитый Уилл Смит

В октябре киностудия DreamWorks выпустит в прокат новый полнометражный мультфильм Shark Tale. В основе сюжета - история маленькой рыбки по имени Оскар, пытающейся не просто выжить, но и преуспеть в мире акул. Буквально.

Как водится, не обойдется и без игры по мотивам. Она создается одновременно для всех современных платформ. Жанр заявлен как Action/Adventure, но адвентюрные моменты будут сведены к вставленным в аркаду сюжетным элементам из фильма. В игровом процессе упор делается на различные типы аркадных мини-игр: гонки, поединки и танцы. В общем, нас ждет стандартная игра, делающаяся для поддержки крупного коммерческого проекта. Привлечь к ней внимание может лишь список актеров озвучки. Роберт Де Ниро, Питер Фальк, Рене Зельвегер, Анджелина Джоли и Уилл Смит в роли Оскара.



Владимир ЧАПЛЫГИН

DRIV3R

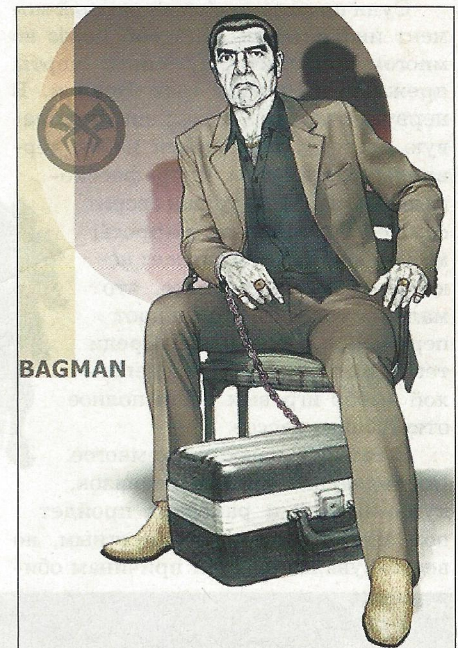
★ Жанр **Аркадные гонки/Action** ★ Издатель **Atari** ★ Разработчик **Reflections** ★ Дата выхода **Июнь 2004** ★ Сайт **www.atari.com/driv3r**



Явно прослеживается влияние на игру GTA: Vice City



Ирод, изрешетил такую хорошую машину





И на мотоциклах гоняем тоже благодаря GTA: Vice City



Майями, жара, подрезаем таксиста-тихохода

Вышедшая в 1999 году Driver во многом опередила свое время. Игра открыла геймерам доселе невиданные горизонты жанра "экшн на колесах". Уже потом появился безалаберный мужик из GTA 3 с бейсбольной битой наперевес, подаривший нам невероятную свободу передвижения по улицам Либерти Сити, но сначала был настоящий герой боевика Таннер - работающий под прикрытием полицейский. На сей раз, помимо знакомых улиц Майями, ему предстоит повидать Ниццу и Стамбул. Причем нам обещают воссоздать с невероятной реалистичностью обстановку всех трех городов. Ради этого разработчики во время командировок сделали тысячи фотографий местности и отсняли не один километр видеопленки. Разумеется, все собранные материалы непременно лягут в основу локаций DRIV3R. Особое внимание уделяется структуре дорог и специфике местного уличного движения. Так, в Майями царствуют новомодные типы машин, а по узким турецким кварталам еле-еле пыхтят авторитеты времен 60-70 годов. Увы, все автомобили вымышлены, но лежащие в их основе реальные прототипы угадываются достаточно легко.

Еще одно слагаемое будущего успеха - тесное сотрудничество компании Reflections с кинематографом. В прошлых выпусках журнала мы уже сообщали, что рекламные ролики для игры сняла студия Ridley Scott Associates, а ключевых персонажей озвучили такие известные голливудские актеры, как Майкл Мэдсен, Мишель Родригес, Микки Рурк и Винг Реймс. Впрочем, на этом роль Фабрики Грез только начинается. DRIV3R буквально насквозь пропитан кинематографичностью. Тут вам и эффектные ракурсы камер, и исполнение на узкой дороге невероятных трюков, и, конечно же, умопомрачительные аварии с непременными взрывами автомобилей. Такие моменты можно смаковать до бесконечности.

В общем, E3 подтвердила, что на наших глазах зреет настоящий хит. Красивая графика, увлекательный геймплей (кстати, нам обещают 3 режима игры и 30 связанных общим сюжетом миссий) с грамотно выдержанной стилистикой плюс в меру реалистичная физика повреждений.

Dungeon Lords

Кшаду

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Dreamcatcher** ★ Разработчик **Heuristic Park** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.dungeonlordsgame.com**


Танцы и цветомузыка



В этом сезоне в моде короткие плащи

Трехмерная action-RPG от создателя серии Wizardry - мне нравятся эти слова. Их запах кружит голову, словно аромат кухни шикарного ресторана, обещая изысканное пиршество всем ценителям ролевых деликатесов. Маэстро DW Bradley вновь вершит таинство рождения игры, и сей процесс наполняет душу оптимизмом.

Судя по имеющейся на данный момент информации, Dungeon Lords во многом сохранит фирменные черты прежних шедевров г-на Брэдли. В первую очередь - изощренную ролевую систему. Роскошный набор первичных атрибутов и профессиональных навыков удовлетворит самые брутальные запросы манчкинов и к тому же дает некоторую надежду на то, что малая толика от его щедрот перепадет и ролеплею. Среди текущих планов замечен неплохой выбор игровых рас и полное отсутствие классов.

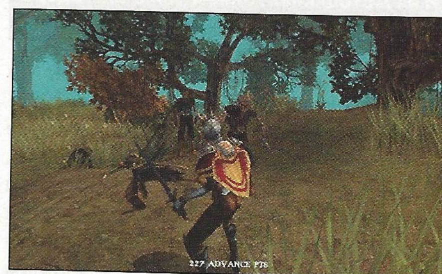
О сюжете известно немногое. Подавляющая часть его завязок, кульминаций и развязок пройдет под землей, где по неизвестным, но весьма уважительным причинам обитает львиная доля населения игры. Подземные Лорды в очередной раз не поделят судьбы мира, и протагонисту придется взять в свои руки проведение намечающегося фестиваля противоречий. Хочется верить в счастливый исход мероприятия.

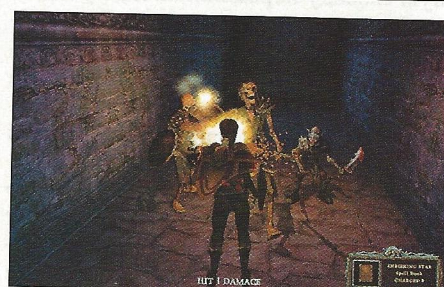
Существуют достаточно веские основания, дабы уповать на богатство и разнообразие игрового процесса. Обещания разработчиков до отказа набиты толпами NPC, роскошью общения и украшены сложной вязью квестов, распутывать которую можно будет вроде бы всеми известными ролевой теории способами и практически в любой последовательности.

Боевая система игры относится к семейству real-time. Личный состав атакующих и защитных навыков, усиленный специальными приемами и комбинациями, готов продемонстрировать слаженность и выучку и клянется не посрамить славного имени верховного главнокомандующего.

Создавать предельно насыщенную жизнью атмосферу dungeon-приключений выпало на долю графического движка. По свидетельству очевидцев, данная задача ему вполне по силам, хотя, опять же согласно показаниям свидетелей, художественные достоинства картинки не дотягивают до уровня DOOM 3. Что касается иных изысков, то их качество и количество пока лежит за пределами имеющихся точек зрения, посему удовлетворимся тем, что есть.

Огр! Огр!



Dungeon Siege II

Кшаду

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Microsoft** ★ Разработчик **Gas Powered Games** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.dungeonsiege.com/ds2.shtml**





Бей Чужих! Спасай э... хм...

"Тотальный аннигилятор" Крис Тейлор вновь осаждает подземелья. Стратегический "хайтек" переплакал все семейство кошачьих, усиленное спецбригадой нильских крокодилов, но маэстро неумолим: сказав "эй", надо как минимум добавить "би". Ничего не поделаешь, алфавит нынче благоволит жанру action-RPG.

Впрочем, главный довод в пользу принятого решения относится скорее к арифметике, нежели к грамматике. Миллион проданных копий Dungeon Siege перевесят любые слезы на свете, выплаканные кем угодно на десять лет вперед. Такова жизнь.

Подход номер два почти не обещает кардинальных чудес. Большая часть революционных преобразований достанется AI. Coach Artificial Intelligence - теперь это будет называться так. Долой эгоизм одиночек, да здравствует сплоченный коллектив! Пока мы едины, мы непобедимы! Всякая революция только тогда... Ну и т. д. Если абстрагироваться от лозунгов, то перспектива следующая: монстров обучат командной игре. Перед каждой схваткой AI разрабатывает тактику, определяет исполнителей, дает предматчевую установку, а далее "... и грянул бой". Обещают, что игроки соперника будут уметь определять слабые точки в вашей обороне, подбадривать друг друга улучшающими физическое и моральное состояние заклинаниями, менять манеру игры в зависимости от хода поединка. Ну-ну.

Остальным элементам игрового процесса выпало идти дорогой эволюции. Не так весело, зато надежнее. Партийность оставили без изменений, но каждому вступающему в ряды придется написать автобиографию. Всякий формализм беспощадно каленым железом на дальних подступах. Будущее повязано с прошлым дюймовыми стальными тросами персональных квестов. По количеству дееспособных членов. Разберемся.

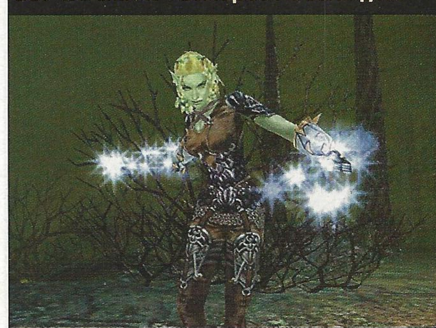
Сюжетная линия полна изгибов, перегибов, загибов, разветвлений, переплетений, петель, обходных путей, окольных тропинок и любопытных сценарных ходов. Крис убедителен в своей уверенности и не сомневается, что на сей раз мы увидим нечто большее, чем памятное по первой серии бесшабашное "рубилово-зарезалово". Ему хочется верить, но без особой, впрочем, надежды.

К личным досье персонажей подошьют два новых раздела: древообразную систему навыков и силы (powers). Последние издалека будут напоминать заклинания, но при ближайшем рассмотрении окажутся чем-то иным. Например, тем, что достанутся в каком-то количестве каждому. Далее - лишь не относящиеся к сути проблемы догадки. Я их опускаю.

Очень Злые Уроды. Даже полигоны от испуга разбежались. Правда, не все



Вот что значит "Заморозить взглядом"







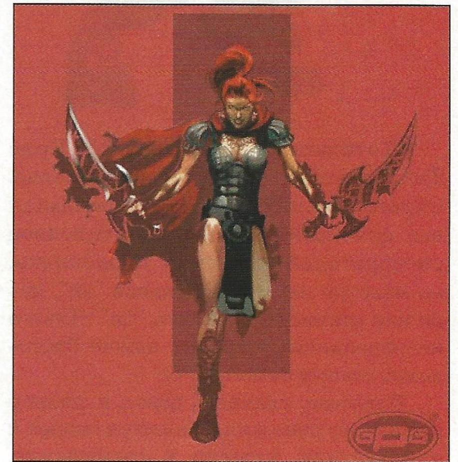
Новая высота покорится и уровню интерактивности во взаимодействии с окружающей средой. В частности, сундуки с сокровищами станут капризнее, и не каждый первый встречный сможет добиться от них любви и ласки. А только обладающий соответствующим обаянием и набором инструментов.

Помимо AI-революции, на занимательности батальных сцен скажется и их изрядно возросшая масштабность. Бригаде протагонистов доведется принять участие в настоящих сражениях, где многочисленные толпы соратников будут задавать перца не менее превосходящим силам противника, получать адекватные ответные меры, а победу принесут смелые и решительные и проявленные при этом мужество и героизм.

Мулы, о, эти мулы, ах, эти мулы! Вам я пою осанну. Вам и вашим крепким ногам, широким спинам и внушительному инвентори. Забудьте. Никаких непарнокопытных. Парно, кстати, тоже. Что бы вы сказали об огненном элементале? Нет, ничего не сгорит. Наверное. Да и не ими едиными. Выбор обещает не подкачать, и, кроме того, лучшие ... э-э-э... гм-м... веды (воды?) рекомендуют особый корм, поднимающий и улучшающий. А если кто к ним с мечом, то любопытно будет понаблюдать.

Графика уже захватила стратегическую высоту DX9 и успела на ней закрепиться. При знакомстве рекомендуется следить за нижней челюстью. Медицинская страховка в стоимость игры не входит. Звук на совести легенд и кудесников Фрэнка Брая (Frank Bry, работал аудиодизайнером в таких проектах, как Total Annihilation, Metroid Prime, Unreal Tournament 2003) и Джереми Соула (Jeremy Soul, писал музыку для SW: Knights of the Old Republic, Unreal II, Neverwinter Nights).

Как вы понимаете, все вышесказанное записано со слов людей заинтересованных. Если что, все претензии к ним.



Владимир ЧАПЛЫГИН

Eastside Hockey Manager: Franchise Edition

★ Жанр **Спортивный менеджер** ★ Издатель **SEGA Europe** ★ Разработчик **Sports Interactive**
★ Дата выхода **III квартал 2004** ★ Сайт **www.sigames.com**



Eastside Hockey Manager: Franchise Edition - наверное, самый долгостройный спортивный проект. Зато, в отличие от своих коллег, в сборочном цеху он находится столь долго не потому, что разработчики оказались чересчур ленивыми, а потому, что игра выросла из когда-то абсолютно бесплатного любительского продукта финского энтузиаста Ристо Рамеса. Пощупать своими руками прототип героя данной статьи можно было еще в 2000 году, Кстати, "весил" он тогда чуть более пяти мегабайт. В июле 2002 года создатели Championship Manager из Sports Interactive решили стать проводниками столь перспективного проекта (как-никак, а первый в мире хоккейный менеджер) в мир коммерческих продуктов и выкупили с потрохами у разработчика-одиночки все права на его детище. Ристо Рамес переехал в Англию и стал одним из сотрудников компании-благодетельницы. Собственно, с этого момента начинается история рождения платного Eastside Hockey Manager.

На E3 была показана уже почти го-

Алло, мы ищем таланты



Объем информации по каждому хоккеисту впечатляет

Eastside Hockey Manager: Franchise Edition

10. Dwight Parrish (Phoenix)

General Manager | British Elite League | Continue Game | Browse | Game Options

See Also | Action | Profile | Injuries & Bans | Contract | Transfer | History | Game Log | Debug | News | Roster | Standings | Change GM

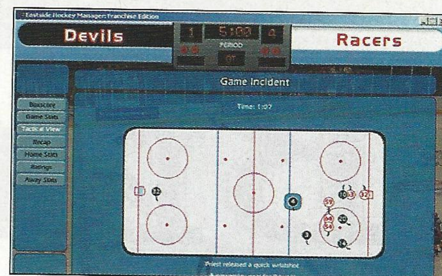
Personal Details	Mental Attributes		Technical Attributes	
	Aggression	11	Checking	5
	Anticipation	5	Deflections	7
	Bravery	6	Deking	5
	Creativity	5	Faceoffs	9
	Determination	16	Hitting	7
	Flair	3	Off The Puck	5
	Influence	6	Passing	5
	Teamwork	10	Pokecheck	5
	Work Rate	12	Positioning	7
Center	**Physical Attributes**		Slapshot	6
180 cm / 90 kg	Acceleration	13	Stickhandling	6
Shoots: Right	Agility	13	Wristshot	6
Born: 26.7.82 (Age 21)	Balance	10	**Selection Info**	
Unknown place of birth	Speed	14	Form	6-5-7-7-6
British	Stamina	11	Morale	Ok
	Strength	15	Condition	62%

2003-04 Phoenix	GP	G	A	P	+/-	PIM	SOG	Sh %	Av R
Regular Season	15	3	4	7	0	66	40	7.5	6.93

Back | Next

Mon 8th Dec 2003 AM | Version 0.1.07

товая к отправке в печать предфинальная версия игры. Осталось внести лишь некоторые косметические изменения и протестировать продукт на наличие багов. Проделанный объем работ поражает. В Eastside Hockey Manager: Franchise Edition собрана статистика по всем игрокам НХЛ и низших североамериканских лиг. На каждого хоккеиста заведено отдельное досье с фотографией и 27 параметрами, которые всесторонне характеризуют его профессиональные навыки. Геймплей строится по тем же самым принципам, что и в последней части Championship Manager: куча менюшек с рутинной статистикой и отдельный режим двухмерной трансляции матча. Релиз первого хоккейного менеджера состоится этим летом.



Владимир ЧАПЛЫГИН

El Matador

★ Жанр **TPS** ★ Издатель **Cenega** ★ Разработчик **Plastic Reality Technology** ★ Дата выхода **2005 год** ★ Сайт **www.cenega.com**



Гусиным шагом с M16 наперевес наш мститель направился подкрепиться свежими впечатлениями в сторону склада готовой продукции



Так и хочется сесть за руль

До недавних пор только сотрудники украинской компании Deep Shadows сулили раскрыть в Xenus всю подноготную мира колумбийской наркомафии. На минувшей E3 данной целью задались разработчики из Plastic Reality Technology, представившие посетителям выставки свой дебютный проект под названием El Matador. Как и положено любому произведению о наркомафии, сюжетные перипетии будут переполнены коварством, неожиданными поворотами, душевными метаниями главного героя между следованием букве закона и кровавой местью, а также прочими неотъемлемыми элементами жанра. Если свести суть сценария к одной фразе, то нам предложат влезть в шкуру геройского малого, чей жизненный путь пересекли наркодилеры, и ему не остается другого выбора, как взяться за оружие и вершить справедливость по своим сложившимся моральным устоям. Лучше всего для описания концовки игры подходит фраза из кинофильма "Формула любви": "В общем, все умерли".

Нам обещают невероятно умный искусственный интеллект врагов. Дескать, все противники действуют, исходя из внутренней иерархии, построенной на армейский манер. Мол, не барское это дело хозяину виллы или же начальнику охраны реагировать на малейшие шорохи, пусть этим займутся многочисленные караульные. Если верить заявлениям разработчиков, то, помимо вооруженных до зубов боевиков наркобаронов, в El Matador вам встретятся мирные жители, собаки и даже дикие крокодилы. Правда, какую ключевую роль сыграют два последних типа персонажей, остается полнейшей загадкой.

На скриншотах графическая составляющая проекта смотрится "на ура". Наибольшее впечатление производят красивые модели автомобилей и невероятно реалистичные здания. Причем как отполированные до блеска виллы наркобаронов, так и жутко обшарпанные городские трущобы. Так что предлагаем взять проект El Matador на заметку и дожидаться момента, когда подобные картины можно будет наблюдать не только в статике, но и в динамике.

Чудесный вид из дорогих апартаментов



Не удивлюсь, если этот грузовичок под завязку набит пакетами с чистейшим кокаином



Empire Earth 2

Владимир ВЕСЕЛОВ

★ Жанр RTS ★ Издатель Vivendi Universal Games ★ Разработчик Mad Doc Software ★ Дата выхода II квартал 2005 ★ Сайт www.empireearth.com/empireearth2.jsp

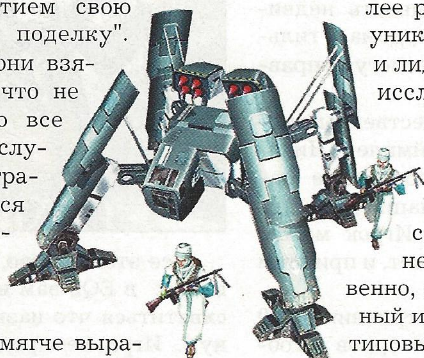
Когда затевается работа над второй частью хорошей игры, перед разработчиками лежат два пути: экстенсивный и интенсивный. Первый - это "все то же самое, но в больших количествах", второй - "оставим только стены, все остальное поменяем". В большинстве случаев девелоперы предпочитают экстенсивный путь, реже экстенсивный с элементами интенсивного и уж совсем редко - чисто интенсивный.





На улице такая слякоть, что хочется всех поубивать

Особо упрекать разработчиков за такой подход не стоит. Вспомним, что большинство попыток пойти по чисто интенсивному пути кончились плачевно. Сколько раз в игровой прессе раздавались стоны типа: "Разработчики воспользовались хорошо раскрученным именем, чтобы протащить под его прикрытием свою сомнительную поделку". Или: "Ну зачем они взялись чинить то, что не сломано". Однако все это правильно в случае с хитовыми играми, пользующимися всенародной любовью. Empire Earth же, хотя и хорошая игра, но, как бы это помягче выразиться, любимая не совсем всеми. Да еще и не так давно у нее появился сильный конкурент (Rise of Nations), который если и не переманил к себе всех фанатов EE, то наверняка сильно проредил их ряды. Так что во второй части разработчики могли позволить себе какие угодно эксперименты. Увы, пока что их не видно.



Много всего и еще кое-что

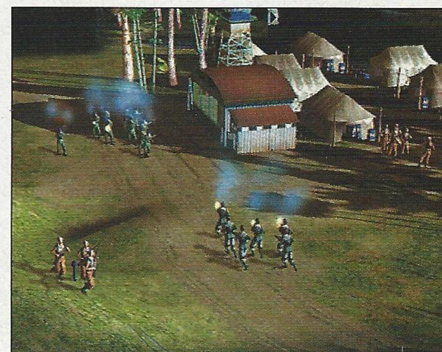
Если просто пробежать глазами пресс-релиз новой игры, можно подумать, что разработчики вообще ничего менять не собираются. Количество исторических эпох - прежнее. Четырнадцать цивилизаций станут "еще более разными" за счет новых уникальных юнитов, бонусов и лидеров. Система научных исследований - лучше и проще, но в то же время более реалистичной (как собираются совместить эти две несовместимые вещи, пока не сообщается). Естественно, не забыт и искусственный интеллект, но, поскольку типовым обещаниям "наш AI будет лучшим в мире AI" давно никто не верит, сообщается, что AI в игре станет "более реактивным, динамичным и разнообразным, чем его предшественник" да еще и научится приспосабливаться к действиям игрока. Позвольте усомниться.

Зато не приходится сомневаться, что фишки, призванные облегчить игру слабым игрокам (на Западе их принято называть "casual gamers"), появятся непременно (ведь именно эти "казуалы" обеспечивают львиную долю продаж). К таковым относятся автоматическая система построения отрядов (наверняка, что-то типа того, что мы видели в Rise of Nations), облегченное управление сборщиками ресурсов (с возможностью полностью это управление автоматизировать) и тому подобное.

Особо стоит сказать об обещанных смене времен года и погодных эффектах, которые "будут напрямую влиять на геймплей". Такая фишка тоже обещается нам не в первый раз, но пока что обещания остаются обещаниями. Единственной игрой, в которой это влияние было хоть как-то заметно, была Highland Warriors, где нельзя было заниматься земледелием зимой. Правда, на геймплее это как-то особо не отразилось. Впрочем, если разработчики действительно введут в игру погоду и времена года, получится полная ерунда. За несколько часов игроку предстоит пройти сотню веков, так что, среди них будут Столетия дождей и Тысячелетние зимы? Тогда уж лучше ввести Ледниковые эпохи и Глобальные потепления (кстати, неплохая была бы фишка для очередной "Цивилизации").

Кто-нибудь надеялся, что во второй части все станет гораздо красивее, чем в первой?





Довольно странно выглядит в пресс-релизе фраза о городах, территориях и границах, которые "в отличие от других RTS будут напрямую влиять на геймплей". Хочу напомнить, что все это было осуществлено в той же Rise of Nations, причем прекрасно. Впрочем, разработчики ЕЕ 2 обещают, что в их игре все это сможет быть предметом торга при дипломатических переговорах. Это было бы действительно революционной фишкой, но что-то подсказывает, что и тут обещания не будут выполнены в полном объеме.

Много говорится о мультиплеере. Тут и увеличение количества режимов до девяти, и возможность проводить турниры с подробной статистикой, и специальный интерфейс кооперативной игры, позволяющий планировать военные акции и координировать свои действия.

Главное нововведение

Таковым является смена разработчика. Вместо Stainless Steel Studios, сосредоточившейся на мегапроекте Empires: Dawn of the Modern World, вторую часть Empire Earth разрабатывает Mad Doc Software, в свое время выпустившая неплохой адд-он Empire Earth: The Art of Conquest. Ну что же, может, у них что и получится?



Игорь БОЙКО

EverQuest II

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **Sony Online Entertainment, Ubisoft** ★ Разработчик **Verant Interactive** ★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **everquest2.station.sony.com**

Многие из тех, кто когда-либо играли в первую EQ, с нетерпением ждут выхода EverQuest II. Они сидят в других онлайновых ролевушках и внимательно наблюдают за процессом реинкарнации одной из лучших MMORPG, надеясь, что те моменты, которые им нравились в EQ, получат дальнейшее развитие, а те фичи, из-за которых они ушли из EQ, навсегда останутся в первой части.

EQ2 разрабатывается с размахом. В ее основе - мощный графический движок, способный приноравливаться к новым поколениям железа. EQ всегда отличалась графическими красотами, достаточно вспомнить небольшой шок аудитории при известии, что для нормальной игры требуется 512 Mb RAM.

Создатели EQ2 решили, что и звуком нужно заниматься по полной программе. Ни одна другая MMORPG сейчас не в состоянии побить обещание Verant Interactive практически полностью озвучить диалоги с NPC общей продолжительностью 130 часов (100 тысяч строк текста).

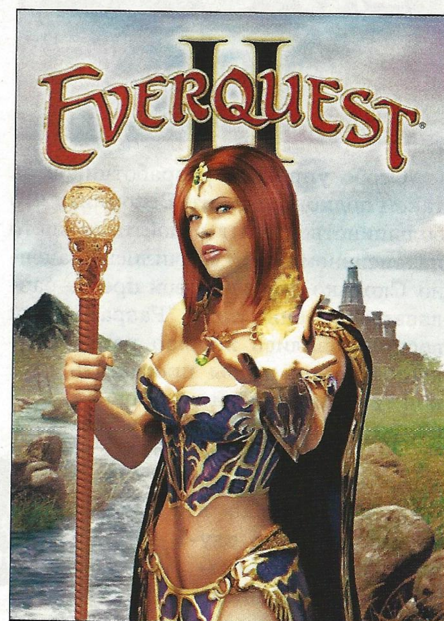
Остальной контент игры тоже обещан в лучших традициях. Огромные пространства таят опасности и вызовы, способные увлечь тысячи игроков одновременно. 16 рас, 24 класса, 50 уровней. Грандиозные возможности по кастомизации персонажей, в частности - созданию уникальных черт лица.

Некоторая попсовость в угоду пущей играбельности: абсолютно все персы смогут крафтить. Позволяется приобретать в собственность недвижимость - апартаменты, дома и гильдийские штабы. Игроки смогут управлять кораблями.

Обещан очень дружественный интерфейс и простота геймплея. Никаких ограничений на сочетание раса/класс, любые комбинации допустимы и приветствуются. Игрок может выглядеть так, как захочет, и при этом быть тем, кем захочет.

Впечатляющий монстрятник - 160 уникальных существ, от орков и гоблинов до громадных драконов и ужасных живых статуй.

Доведенные до совершенства системы боя, магии и квестов.



Все это здорово, даже очень. Одно плохо: в EQ2 вам никогда не удастся схватиться что называется "За Родину!". Игра не предусматривает PvP как полноценную фишку. "Аналогично оригинальной EverQuest, которая заточена под PvE (Player vs. Environment, игрок против среды), EverQuest II обладает такой же ориентацией. PvP схватки "будут возможны, но только в таком виде, который не сможет негативно сказаться на игроках, не склонных к PvP".

В настоящее время полным ходом идет бета-тестирование EQ2. Дата релиза не называется, но затягивать с ней не будут. На рынке MMORPG очень легко опоздать навсегда.

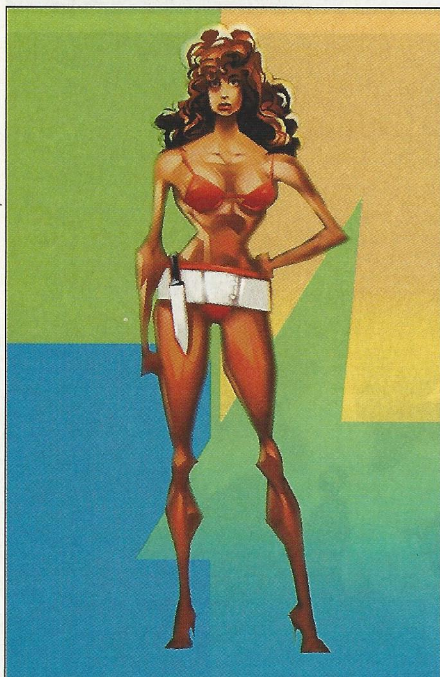




Evil Genius

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

★ Жанр **Strategy** ★ Издатель **Vivendi Universal Games** ★ Разработчик **Elixir Studios** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.howevilareyou.com**





У стенки - оружейная пирамида. Рабочим - пистолеты, охранникам - М-16, а вот те лысые обвешанные гранатами парни, похоже, пришли со своими пулеметами

Evil Genius - это игра про нелегкую жизнь суперзлодея. Маленький, пузатый и лысый, он живет на своем тропическом острове и лелеет крошечную надежду в один прекрасный день взорвать этот чертов мир. И вот, когда до исполнения мечты о мировом господстве остается какая-нибудь пара изобретений, появляется очередной Джеймс Бонд, который хочет все испортить. Конечно, одна удачная ловушка с лазером или циркулярными пилами - и надоедливый суперагент отправляется в комнату пыток, где из него можно будет вытащить несколько крупиц информации.

Будто у злодея и без суперагента мало проблем. Нужно заботиться о многочисленных подчиненных: охранниках, рабочих и ученых. Строить столовые, школы и комнаты отдыха (несколько тюремных камер тоже не повредят). Постоянно поддерживать имидж, следить за уровнем зла в мире, воровать поп-звезд и Эйфелеву башню.

Хорошо еще, что есть верные помощники, которые могут взять на себя часть работы. Среди них попадаются, как товарищи серьезные, например, знаток магии вуду, так и просто пародийные, вроде старушки-убийцы. Но лучше всех, без вопросов, красный Иван: косая сажень в плечах, челюсть шлакоблоком и базука, олицетворение мечты роботов из японских мультфильмов.

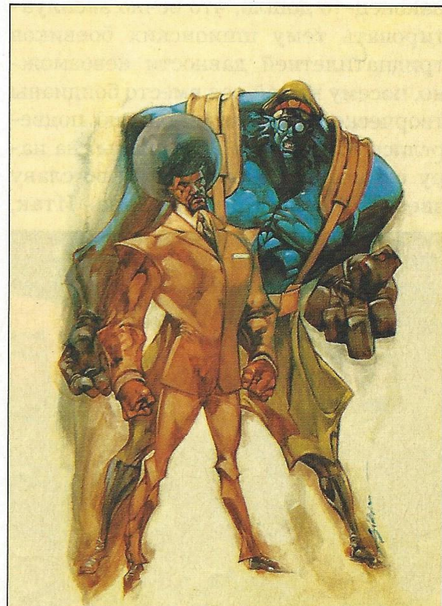
Если на суперзлодейство в подземных бункерах уходит слишком уж много финансов, то можно на самом острове построить пару отелей, казино и заняться туристическим бизнесом. Нет лучшего прикрытия от спецназа, чем сотня-другая пухлых оболтусов с фотоаппаратами.

Evil Genius выглядит одной из самых сильных и оригинальных игр выставки и вполне может претендовать на звание "Лучшая стратегия года". Бета-тестинг уже начался, но до релиза осталось еще немало месяцев, так что пока можете пойти и уничтожить Аргентину. Ну, или найти первый Dungeon Keeper - это очень хорошая игра.

EVIL GENIUS

Товарищ, где здесь капиталисты!







F.E.A.R.

Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

★ Жанр FPS ★ Издатель Vivendi Universal Games ★ Разработчик Monolith Productions
★ Дата выхода 2005 ★ Сайт www.lith.com



Кровища хороша, а вот искр многовато

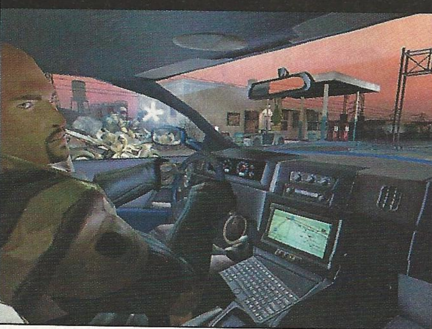


Если отвлечься от созерцания зеркального пола и прочих красот, в руках одного из боевиков можно разглядеть трехствольный шотган

Славной компании Monolith всегда везло на неординарные экшины, которые навеки остались в памяти людской. Неофитам наверняка придут на ум ультрастильный TRON 2.0 или шпионская сага о похождениях Екатерины Стрельниковой и ее непутевого антагониста Джека, ветераны вспомнят замечательный (но так и не понятый массами) Shogo или гениальный трэш про дядьку Калеба. А вскоре к этому списку добавится еще одно громкое название - F.E.A.R. Любят, любят они красиво звучащие аббревиатуры...

Истина где-то там

Сразу оговоримся - никакого отношения к предыдущим играм компании проект не имеет. До Крэйга Хаббарда наконец-то дошло, что вечно эксплуатировать тему шпионских боевиков тридцатилетней давности невозможно, посему на сей раз вместо бондианы творческому переосмыслению подверглись "Секретные материалы" на пару с разнообразными одами во славу звездно-полосатого спецназа. Итак, что же это за С.Т.Р.А.Х. такой и с чем его едят? В отличие от названий вроде U.N.I.T.Y. и H.A.R.M., истинное значение которых известно только Диме Волкову, F.E.A.R. расшифровывается просто: "First Encounter Assault and Recon". Это значит такая сверхсекретная правительственная организация, которая борется с всякими паранормальными гадостями. Правда, в отличие от задумчивого Фокса Малдера, сотрудники F.E.A.R. предпочитают действовать по принципу "сперва стрелять, потом говорить". Это, разумеется, сказалось на концепции игры: вместо решения заумных задачек и стелс-экшна нам предстоит осуществлять массовый отстрел всего недружелюбного. Впрочем, ожидать от создателей No One Lives Forever заурядного шутера - себя не уважать, так что можете не сомневаться, изюма в F.E.A.R. будет предостаточно. Начнем хотя бы с описания главгероя и его соратников...



Мне показалось, или в этом пейзаже есть что-то фоллаутовское?

Живое оружие

Да-да, авторы так охарактеризовали главного героя - "a living, breathing weapon". Ну а как еще можно обозвать правительственного агента, "заточенного" исключительно под боевые действия в максимально враждебном окружении? Упоминается, что он обладает такими совершенными рефлексами, что это позволяет ему целиться гораздо быстрее и точнее своих врагов (входить в bullet time, другими словами). А уж стрельбе он обучен - любой коммандос повесится от зависти. Вообще, заметен плавный переход персонажей Monolith от интеллектуалки мисс Арчер до брутальных мачо, обвешанных оружием. Сначала Джон Джек, теперь вот сотрудник F.E.A.R... Кстати, он так и называется - "сотрудник F.E.A.R.". Ни имени, ни прошлого, ни каких-либо особых черт характера у него нет, авторы специально оставили игроку возможность отождествлять главгероя с самим собой. Правильный, в общем-то, ход мыслей, хотя не все с этим смирятся...



Игра света и тени на моделях солдат смотрится потрясающе

А вот на проработку характеров "боевых товарищей" в Monolith не пожалели красок. Итак, помимо главного героя, в спецотряд F.E.A.R. входят еще четыре личности. Рауди Беттерс - "отец-командир", координатор подразделения, не брезгующий активно применять нецензурную лексику в воспитательных целях. Джин Сун-Квон - страшненькая девица восточного вида, профессиональный снайпер (особо отмечается, что она обладает очень хорошим слухом). Спен Янковски возит всю компанию на "вертушке" и обеспечивает прикрытие с воздуха. Дуглас Холидей - тупой и накачанный

Между прочим...

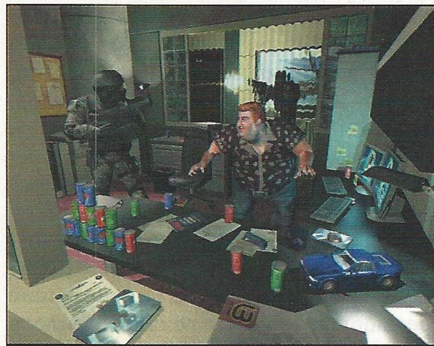
Аббревиатура "С.Т.Р.А.Х." уже была использована в официальной русской версии No One Live Forver 2 для перевода оригинального H.A.R.M. Интересно, как в таком случае наши локализаторы собираются переводить F.E.A.R. (и собираются ли вообще)?

Кстати говоря, полное название H.A.R.M. - тайна за семью печатями. По одной из версий, это расшифровывается как Hair Artificial Replacement Manufacturing - "Производство искусственных волос для пересадки". Вполне логично, если учесть тот факт, что исполнительный директор H.A.R.M. Дмитрий Волков лыс как бильярдный шар...

негр, эксперт по взрывчатке и тяжелому оружию (а еще он очень любит выражение "bad motherf@cker", фанаты "Криминального чтива" да оценят). Вот такая получилась сборная солянка штампов американского боевика. Можно не сомневаться, что создатели Томми Гудмана (ядовитейшей пародии на Дж. Бонда, см. NOLF 1) и из таких солдафонов сотворят кумиров общества. Больше про игровых персонажей ничего не сообщалось, но дело явно не обойдется без очередного Дмитрия Волкова - стильные злодеи у "Монолитов" всегда получались лучше всего.

На каждый С.Т.Р.А.Х. найдется свой У.Ж.А.С.

Действие демки F.E.A.R., показанной на E3, начинается с того, что некие субъекты подозрительного вида (явно рядились не то под штормтруперов, не то под "волчат" из Jin-Roh) проникают в секретный исследовательский комплекс и захватывают заложников, хотя не выдвигают при этом никаких требований. Как и полагается, разбираться с террористами посылают команду F.E.A.R., точнее, главного героя (а про-



"На выход! С вещами!" Кстати, детализация интерьера - высший класс!

чие агенты будут оказывать ему моральную поддержку). Очевидцы отмечают, что искусственный интеллект человекообразных врагов находится на самом высоком уровне. Противники действуют слаженной командой, умело используют укрытия, выкуривают игрока из темных углов при помощи гранат, вызывают подкрепления и профессионально кемперят... А ведь стоит учесть, что это еще самое обычное "пушечное мясо", в полной же версии нас ждут некие "high-tech assassins", обученные навыкам скрытного перемещения и контактного боя (подкрадутся сзади - и штык-ножом промеж лопаток).

Впрочем, на пути доблестного сотрудника F.E.A.R. встанут не только потомки Адама и Евы, но и существа, далекие от рода человеческого, причем от людей они будут отличаться не только моделями и озвучкой, но и самой своей сутью. Тут опять не обошлось без влияния X-Files: вероятнее всего, нам предстоит иметь дело с паранормальными созданиями вроде черной биомассы из полнометражной версии "Секретных", а не с навязшими в зубах когтистыми алиенами и пр.

Кстати, о сверхъестественном. Если у вас в игре вдруг откажет счетчик патронов или на экране появятся странные круги, не спешите все валить на левые драйвера. Это значит, что главгерой попал в зону действия неких аномалий и ему скоро будет очень плохо... Да-да, что-то очень напоминает "Сталкер".

Лепота...

Ну и на сладкое - самая главная новость. Движок LithTech после продолжительной агонии все-таки скончался. F.E.A.R. создана на основе принципиально нового графического ядра, что сразу заметно по скриншотам. Текстуры сверхвысокого разрешения, грамотный bump-mapping, великолепная игра тени и света, сотни разнообразных спецэффектов, потрясающая детализация окружения. И все это к тому же прекрасно анимировано - иллюзия реального, живого мира создается почти полная. Конечно, к выходу игры все эти красоты перестанут быть чем-то особенным, да уже и сейчас они не так уж впечатляют - ведь есть Far Cry, скоро будут DOOM 3 и Half-Life 2. Но все же приятно, что наконец-то из недр Monolith выйдет игра, не только выделяющаяся сюжетом и стилем, но и не уступающая конкурентам в плане графики.

Наследница по прямой

Итак, что же мы получим в итоге? Конечно, не "убийцу DOOM 3", но потенциально очень сильную игру с шикарной графикой, неординарным сюжетом и характерным монолитовским стилем, достойного наследника Shogo, TRON 2.0 и No One Lives Forever. Помоему, очень даже неплохой вариант. А если точнее, так и вовсе прекрасный.

Александр ВАСНЕВ

Fahrenheit

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **Vivendi Universal** ★ Разработчик **Quantic Dream**
★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.fahrenheitgame.com**

В Нью-Йорке настала зима, необычная зима. Хоть и пришла она в соответствии с календарным планом, но принесла с собой невиданные доселе холода и бесконечный снегопад. Дела обстояли так плохо, что в городе начались разговоры о предзнаменованиях, пророчествах и прочих атрибутах приближающегося конца света. Но не только погодные катаклизмы сотрясали город, страшные преступления, убийства без мотивов стали отличительной чертой этого времени года. Множество людей, то ли свихнувшись от холодов, то ли еще по какой причине, начали первобытными методами бороться с проблемой перенаселения...



Декорации неплохие

Лукас Кейн, один из героев игры, а по совместительству банковский служащий, тоже внес свою лепту в общую сумятицу, без всяких видимых




Муниципальные службы опять не сработали вовремя

причин лишив жизни незнакомого ему человека в уборной нью-йоркского ресторана. По его следу идут два полицейских, Карла Валенти и Тайлер Майлз. Оба стража порядка, кстати, также являются героями квеста, геймплей которого будет построен по методу чередования ролей, позволяя игроку почувствовать себя то жертвой, то охотником. Революционный же подход к интерактивности игровых зон позволит придумать сотни вариантов развития событий, а потрясающие трехмерные красоты должны придать происходящему ощущение реальности.

Распространять игру планируется не традиционным коробочным способом, а через Сеть, выдавая всем желающим за определенную плату новые эпизоды захватывающего расследования. Такой подход требует от создателей действительно качественного продукта, в противном случае все подписчики через пару серий переключатся на что-нибудь менее инновационное, но более играбельное.



Дмитрий ГЕРЦЕВ aka Spellbound

Final Fantasy XI: Chains of Promathia

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **Square Enix** ★ Разработчик **Square Enix** ★ Дата выхода **Сентябрь 2004** ★ Сайт **www.playonline.com**

FINAL FANTASY XI ONLINE

Chains of Promathia

Уже более двух лет прошло со дня выхода Final Fantasy XI (консольная версия появилась задолго до PC-релиза). На сегодняшний день количество зарегистрированных пользователей перевалило за полмиллиона, а число активных персонажей в игре - за 1,2 миллиона. Теснота и перенасыщенность игрового мира пока еще не достигли критических масштабов, однако, как это рано или поздно случается со всеми "массивными" RPG, такой кризис не за горами. Проблемы подобного рода обычно решаются двумя путями: легким, т.е. открытием дополнительных игровых серверов для новичков, и сложным, а именно - расширением игрового мира как такового путем разработки и выпуска вспомогательного пакета-дополнения. Последний путь убивает сразу двух зайцев: устраняет скуку, возрастающую в среде старожилов, открывая для них новые горизонты, а также дает неплохой доход за счет новой волны продаж такого пакета.

Chains of Promathia станет вторым дополнением к FFXI *(первым было Rise of the Zilard)*, и, прежде всего, будет предназначено для продвинутых персонажей, а точнее, для тех, кто уже достиг 20-го уровня. О добавлении новых рас и классов пока речи нет: основной упор сделан на расширение географии. CoP сделает доступными порядка 40 новых зон, половина из которых будет лежать за пределами устоявшихся границ Vana'diel. Но сначала о предыстории.



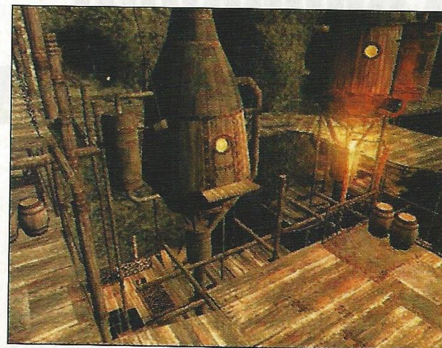
Promathia - некий сумеречный бог, противостоящий добрым силам, исторически покровительствующим миру Vana'diel. Согласно легенде, это божество по своей собственной воле было заковано в цепи. Его точное местонахождение неизвестно, да и сам факт существования многими ставится под сомнение, хотя все чаще проявляющийся тут и там "эффект опустошения" заставляет обитателей Vana'diel серьезно задуматься... Такова закваска CoP, служащая основой для целого ряда новых глав в сюжетной линии FFXI. Естественно, это означает массу новых квестов, обитателей и, наконец, неизведанных земель...

Архипелаг Tavnazia

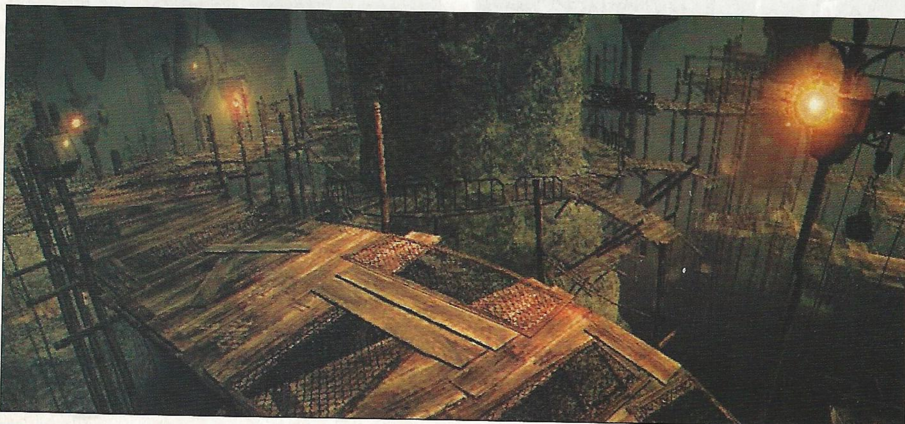
Некогда полуостров, этот оплот одной из погибших наций был отделен от материка вследствие катаклизма, учиненного темными силами с помощью взрыва колоссальной мощи. Точная причина взрыва и по сей день держится в секрете, хотя приписывается некоему оружию, этими силами изобретенному. Так или иначе, все, что осталось от процветающего мини-государства, - это группа островов, населенных агрессивными представителями низших рас.

Movalpolos

Подземное поселение, построенное легендарным племенем особо отличившихся гоблинов, достигших небывалых успехов в алхимии, горных разработках и ряде других интересных технологий. Уникальность этого города заключается еще и в обычаях его



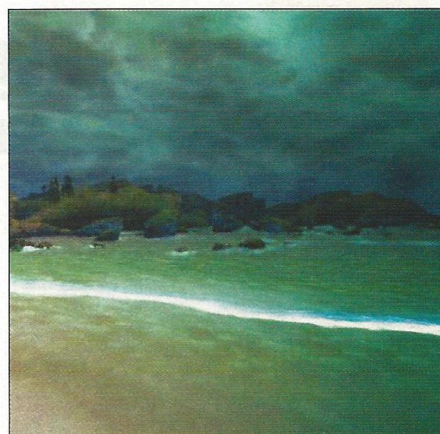




обитателей, одним из которых является полное отсутствие оседлости: по мере прокладывания туннелей, гоблины перемещают и границы своего мегаполиса. Ситуацию также усугубляет ограниченность контактов с внешним миром, что превратило Movalpolos в настоящий город-загадку.

До сей поры постоянство мира FFXI периодически нарушалось спонтанным появлением бродячих ангелочков-муглей, провоцирующих народные гулянья и призванных избавить игроков от удручающей повседневности, столь присущей многим "массивным" RPG. Обещается, что в CoP эта идея получит новое развитие путем введения дополнительных персонажей, роль которых пока не афишируется. К ним относятся, прежде всего, Prishe, якобы родившаяся в знатной семьи клириков и воспитанная в строгих традициях богословия, и так называемый Энигматический Юноша неизвестного происхождения, интригующий местных жителей своим неожиданным появлением то тут, то там...

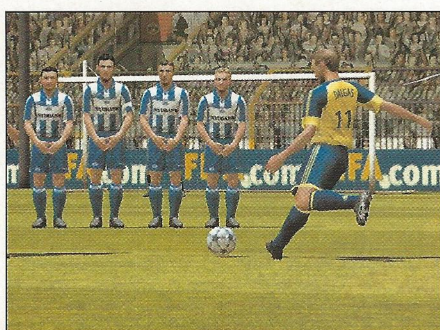
Выход дополнения намечен в сентябре этого года, причем одновременно для обеих платформ, поддерживаемых FFXI: PC и PlayStation 2.



Владимир ЧАПЛЫГИН

FIFA Football 2005

★ Жанр **Спортивный симулятор** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **EA Sports** ★ Дата выхода **Ноябрь 2004 года** ★ Сайт **www.ea.com**



Система исполнения стандартов останется без изменений



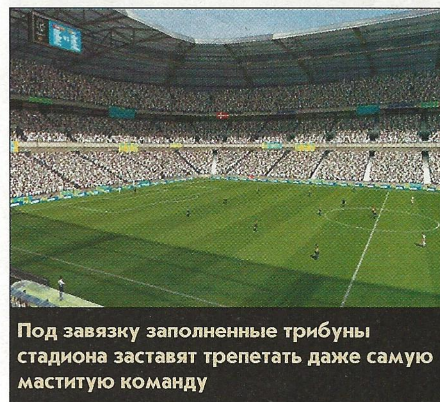
Вратарь грамотно сыграл на выходе



Фотореалистичные лица всегда были коньком спортивных сериалов от EA Sports



Защитник ударит точно по мячу, а не по ногам соперника



Под завязку заполненные трибуны стадиона заставят трепетать даже самую маститую команду

Во время трехдневного выставочного марафона издательство Electronic Arts только-только отправило на золото UEFA Euro 2004, а неугомонные разработчики уже демонстрировали посетителям альфа-версию FIFA Football 2005. Судя по ней, основной упор сделан на систему контроля мяча (off the ball и on the ball). Отныне футболистам не будут чужды принципы зональной опеки, а у руководящего ими игрока значительно увеличится число возможностей контролировать ход поединка. Главная новинка - фича one touch, которая позволит обрабатывать мяч в одно касание и, не снижая скорости бега, демонстрировать фирменные финты, пасовать, принимать передачу или же наносить разящий удар по воротам. Если в прошлогодней части сериала при выполнении подобных движений футболист всегда замедлял скорость перемещения по полю или же и вовсе останавливался, то в FIFA Football 2005 все будет происходить куда стремительнее. Также увеличено число критериев оценки умений ваших подопечных (вместо 10 пунктов нам сулят ввести 30 параметров). Следовательно, стили игры футболистов будут меньше походить друг на друга.

Издательству Electronic Arts наконец-то удалось купить у UEFA специальную лицензию, которая дает право разработчикам поместить в своем детище отдельным турниром Лигу чемпионов. Отныне, чтобы пробиться со своей командой в столь престижное соревнование, вам не нужно барахтаться в режиме карьеры. Теперь, как в былые времена, вы просто выбираете один из 32 попавших в финальную пульку клубов и бьетесь за выход из группы. Всего в FIFA Football 2005 будет воспроизведено 16 лиг, 350 команд и примерно 12 тысяч реально существующих кудесников мяча.

Напоследок радостная новость для любителей вносить свои изменения и дополнения. В диск с игрой будет включен Creation Center. Это значит, что мы имеем шанс получить полноценные российские моды уже зимой, а не весной.

Владимир ВЕСЕЛОВ

Fire Captain: Bay Area Inferno (Fire Department 2)

★ Жанр RTS ★ Издатель Monte Cristo ★ Разработчик Monte Cristo ★ Дата выхода Октябрь 2004 ★ Сайт www.montecristogames.com


И мы зажигали всю ночь

Monte Cristo года два назад выпустило первый Fire Department, а через год - дополнение к нему. Вполне приличные были симуляторы пожарной команды, так что вторая часть должна была неминуемо последовать.

У игры новый, полностью трехмерный движок, специально заточенный под изображение открытого огня в глобальных масштабах (самое то для пироманьяков). Огонь, как обещается, будет не только красивым, но очень реальным. К работе над проектом привлекаются специалисты-пиротехники, "выверяются все детали, будь то параметры дыма и огня, поведение легковоспламеняющихся материалов и способы распространения пожара в помещениях различных типов".

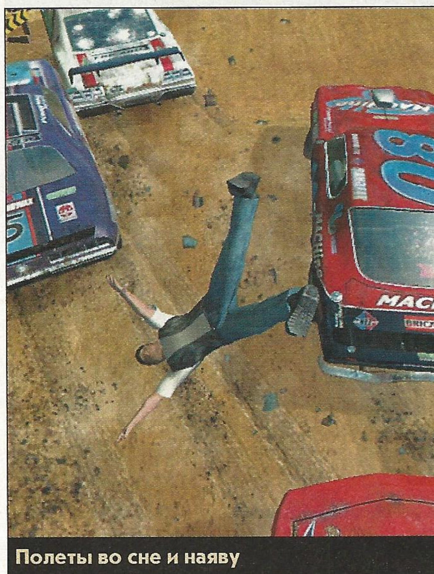
Что еще? До пятидесяти юнитов под вашим контролем, 10 видов спецтехники, 5 кампаний и куча миссий, от ликвидации пожара на спичечной фабрике до крупной железнодорожной аварии.

Владимир ЧАПЛЫГИН

FlatOut

★ Жанр Автосимулятор ★ Издатель Empire Interactive ★ Разработчик Bugbear Entertainment ★ Дата выхода Осень 2004 ★ Сайт www.bugbear.fi/flatout.htm


Клубы пыли из-под колес - это по-нашему


Полеты во сне и наяву


Вот что надо понимать под словом "влетел"

Лидер финской компании Bugbear Entertainment Аки Ярвилехто заявил на E3, что идея создать FlatOut у него родилась в тот момент, когда он своими глазами увидел Half-Life 2. Казалось бы, что может объединять шутер от первого лица и гонки на выживание? Связующим звеном выступили динамичное окружение и реалистичная физика предметов. Почему бы не переложить их на автосимулятор? Снесенные дорожные ограждения, разлетевшиеся в разные стороны штабеля покрышек, смятые от многочисленных столкновений в гармошку автомобили и израсходовавшие в столь невероятных условиях свой запас прочности детали дымящегося под капотом двигателя. Красотища!

В основе FlatOut лежит движок, доставшийся игре по наследству от предыдущего детища компании - Rally Trophy. Сами понимаете, что со времен 2000 года графические стандарты заметно выросли, и даже значительно переработанная и отшлифованная программистами картинка не смотрится столь же великолепно, как это было четыре года назад. Расположенные на загородных полигонах и пролегающие через леса пятнадцать гоночных трасс вкупе с ярко палящим солнцем уже не вызывают былого трепета. На нынешней E3 эту роль на себя взяли пейзажи из Colin McRae Rally 2005. Впрочем, говорить о движке FlatOut как о раритете тоже нельзя. Графика смотрится на твердую четверку с плюсом, но, увы, до почетных пяти баллов явно не дотягивает. Главное, чтобы к осени разработчики реализовали все свои задумки по части реалистичной физики.


Покореженный, но уверенно мчащийся к финишу автомобиль

Football Manager 2005

Владимир ЧАПЛЫГИН

★ Жанр **Спортивный менеджер** ★ Издатель **SEGA Europe** ★ Разработчик **Sports Interactive** ★ Дата выхода **Декабрь 2004** ★ Сайт **www.sega.com**





А вы знаете Ли Миллса?



Арбитр матча Коллина не скупится на желтые карточки

В конце 2003 года создатели легендарной серии Championship Manager решили отправиться из-под крыла Eidos Interactive в самостоятельный полет. По условиям заключенного соглашения, издательству достались все права на популярный бренд, а жаждущие самостоятельности девелоперы получили возможность использовать накопленные за годы наработки в своих будущих творениях. Впрочем, на вольных хлебах английская компания Sport Interactive долго не выдержала и заключила партнерские соглашения с издательством SEGA Europe. Разумеется, профессионалы в области футбольных менеджеров не забросили жанр и в начале 2004 года анонсировали Football Manager 2005. На E3 они продемонстрировали публике наглядный полугодовой отчет о проделанной работе.

В первую очередь, в глаза бросается тот факт, что интерфейс игры один в один похож на последний эпизод сериала Championship Manager - Season 03/04. Отличия можно отыскать только по мелочам. Например, выкрашенные в голубовато-зеленый, а не в привычный сине-голубой цвет многочисленные менюшки или же замена во время динамической двухмерной трансляции матча символов бегающих по полю игроков с кружочков на миниатюрные овалы. Все остальное по части интерфейса осталось без изменений.

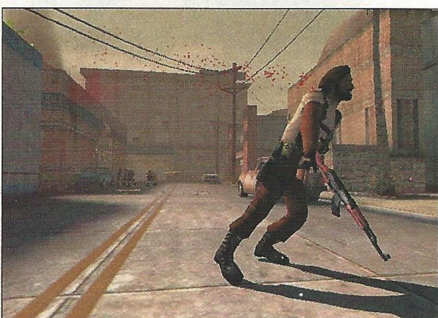
Впрочем, все это мелочи, ибо Football Manager 2005, прежде всего, статистика. В базу игры будут заложены данные о 235 тысячах реально существующих футболистах, 14 тысячах клубов (из них управлять можно лишь тремя тысячами), 140 дивизионах и 43 чемпионатах, в числе которых место найдется и российской Премьер-лиге. По сравнению с последним детищем Sport Interactive, существенные улучшения коснутся радиокомментариев, системы взаимодействия тренера клуба с прессой, скаутской деятельности, финансовой части и системы нанесения травм, как во время игры, так и на тренировках. Список характеризующих футболиста умений расширится до 30 параметров. В качестве специальной фичи заявлен некий таинственный реалистичный механизм получения наград.

Учитывая тот факт, что издательства Eidos Interactive и Electronic Arts на минувшей E3 отказались показывать свои Championship Manager 5 и Total Club Manager 2005, можно утверждать, что Football Manager 2005 от Sport Interactive на данный момент является главным претендентом на звание лучшего футбольного менеджера образца 2004 года.

Никита КАРЕЕВ

Full Spectrum Warrior

★ Жанр **Tactical TPS** ★ Издатель **THQ** ★ Разработчик **Pandemic Studios** ★ Дата выхода **Сентябрь 2004** ★ Сайт **www.pandemicstudios.com**



Один из самых амбициозных проектов THQ этого года, Full Spectrum Warrior, позиционируется не иначе как лучший военный симулятор действий пехоты в условиях городских операций. Игрок выступает в роли командира отряда, который координирует действия команд Alpha и Bravo, выполняя различные задания командования. В основном, конечно, это поручения быстро ликвидировать очередную группу лиц террористической национальности. Игра создана на основе реального симулятора, использовавшегося в американской армии, и, по словам разработчиков, все ее элементы выполнены со скрупулезнейшей точностью и дотошностью.

Реалистичный HUD - хорошее начало

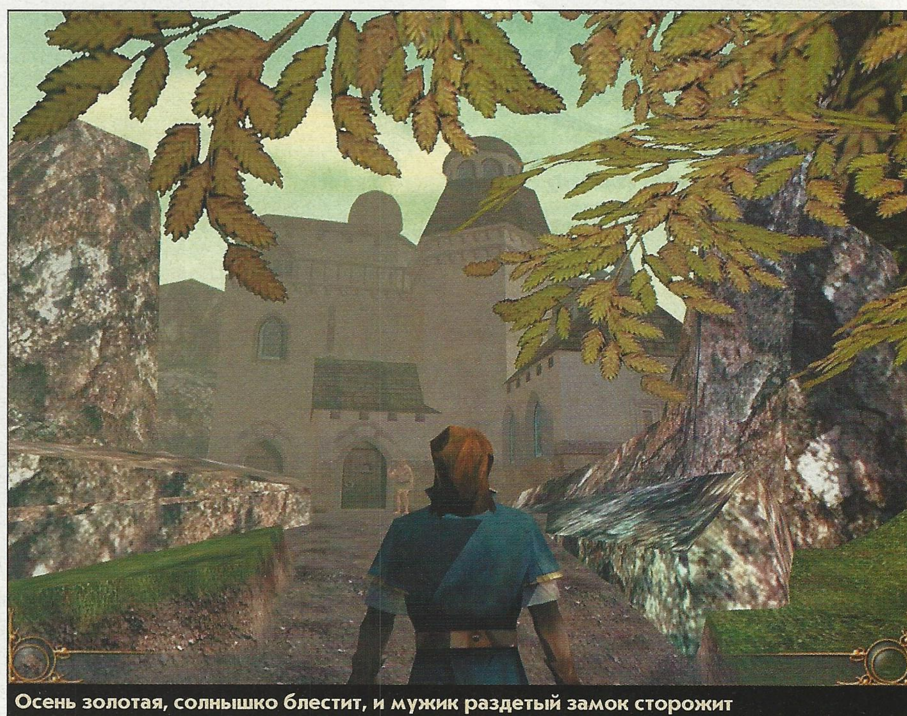


Александр ВАСНЕВ

Gooka: The Mystery of Janatris



★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **Cenega Publishing** ★ Разработчик **Centauri Production** ★ Дата выхода **Июнь 2004** ★ Сайт **www.cenega.com/index.php!shgame=19**



Осень золотая, солнышко блестит, и мужик раздетый замок сторожит



Хмм, соль и перец добавить по вкусу. А "по вкусу" - это скока будет в граммах?

Что получится, если к адвентюре с видом от третьего лица добавить аркадные вставки? Получится Broken Sword 3. Теперь задачка посложнее. Что получится, если исходную адвентюру разбавить походовыми сражениями да влить в образовавшуюся смесь семь капель RPG'шности? Не знаете? Получится Gooka: The Mystery of Janatris. Но Gooka - это не только мультижанровость, а, как обещают разработчики, еще и 40 игровых персонажей, помогающих главному герою, интересные паззлы, путешествия по живописным локациям, выполненным в различных архитектурных стилях, от готики до эры паровых машин, динамическая смена погоды... И все это - под соусом отличной графики (правда, судя по скриншотам, похвалы разработчиков собственной графике звучат несколько неадекватно). Сюжет игры повествует о злоключениях судьи по имени... Gooka. Вернувшись из очередной командировки, оказался работник юстиции у разбитого корыта: дом разрушен, любимая суженая тяжело больна, а единственный наследник исчез. Вот тут-то и придется игрокам помочь бедолаге и жену подлечить, и ребенка вернуть, а также наглядно объяснить тем, кто все это сотворил, почему плохие парни в компьютерных играх обычно даже до сиквела не доживают.



Что ни говори, а взятые разработчиками обязательства заставляют с интересом ждать знакомства с новинкой. И хотя множество раз подобные обещания оказывались мыльными пузырями, мы все-таки остаемся оптимистами.

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Gothic III

★ Жанр **Action/RPG** ★ Издатель **JoWooD** ★ Разработчик **Piranha Bytes** ★ Дата выхода **Конец 2005** ★ Сайт **www.piranha-bytes.com**

Любят издатели хороших игр подразнить нашего брата. Так про третью часть немецкой action-RPG Gothic собирать информацию пришлось по кусочкам и цитатам. Ждет нас огромный новый мир, каньоны, пустыни, тропические болотца. Действию добавят восточного колорита, на одном из артов был замечен бедуин со здоровыми палашами. Смотришь на такого, и невольно приходит мысль - это сколько ж в нем экспы-то?

Не совсем понятно, на каком графическом движке делают игру. Апгрейдят старый или переносят полностью на свежий? С одной стороны, заявлены достаточно серьезные сроки разработки; с другой, если издатель отпускает фразу "10 новых типов монстров", то это подразумевает, что старых мы тоже встретим.



Gothic III

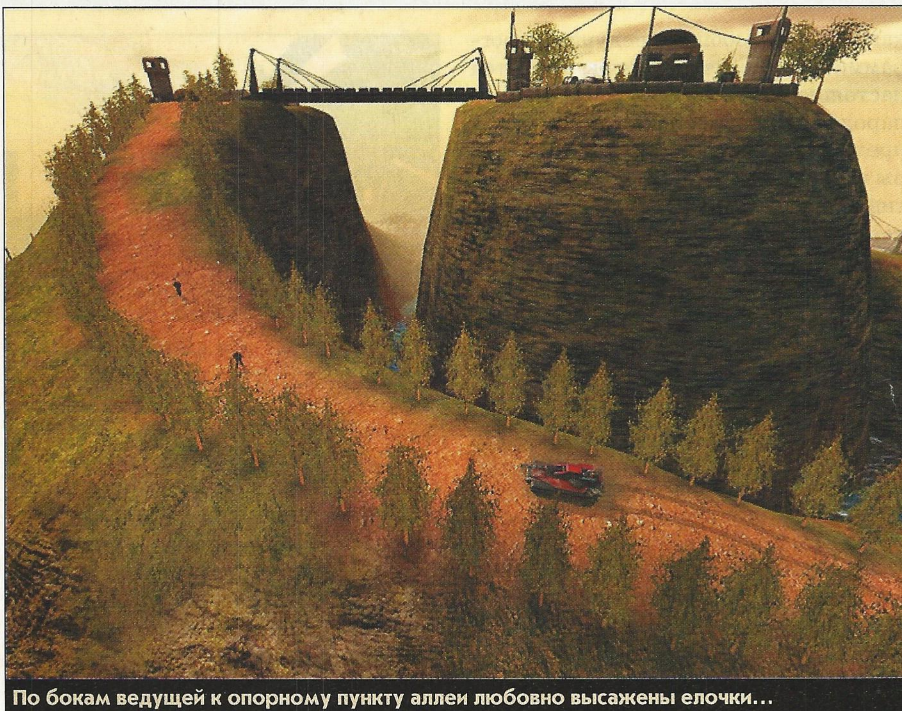
Сюжет будет тесно переплетен со второй частью, при этом система ценностей, выстроенная в предыдущих играх, рухнет, а вся история предстанет в новом свете. Ну и цель игроку обещана достойная. Что это за цель такая *(два мешка золота? девушка знатного рода?)*, разумеется, не говорят, интригуют.



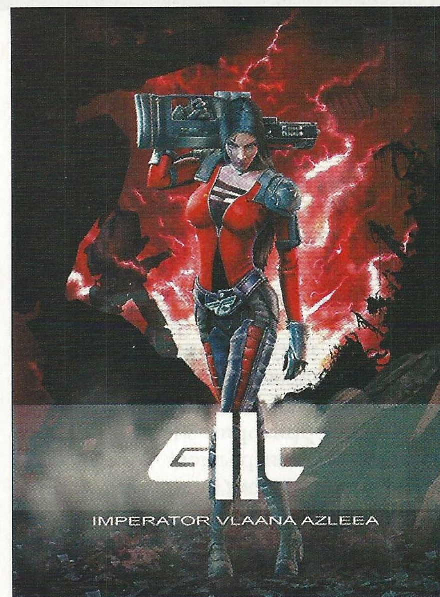
Павел ШУМИЛОВ

Ground Control 2: Operation Exodus

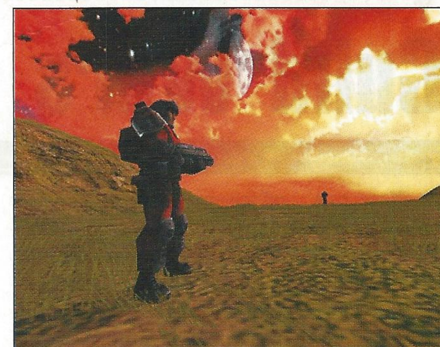
★ Жанр **3D RTS** ★ Издатель **Vivendi Universal Games** ★ Разработчик **Massive Entertainment** ★ Дата выхода **26 июня 2004** ★ Сайт **www.groundcontrol2.com**



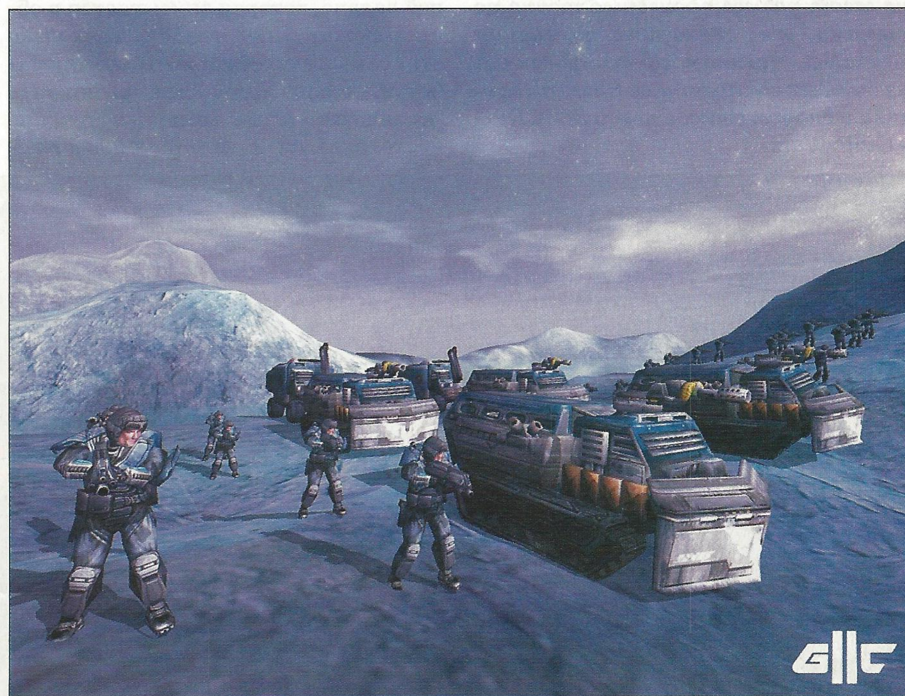
По бокам ведущей к опорному пункту аллеи любовно высажены елочки...



Объявив дату релиза Ground Control 2 *(начинайте обшаривать прилавки окрестных рынков в июне)*, в Massive Entertainment слегка расслабились, стерли грифы "ДСП" и "Перед прочтением съесть" с секретных папок и обнародовали кое-какие неизвестные ранее детали. Сорваны покровы тайны с так называемой "третьей силы" - инопланетной расы Virons. В отличие от Northern Star Alliance и Terran Empire, эти товарищи могут заказывать в качестве подкреплений с орбиты лишь базовые юниты. Интересное начинается позже, когда рядовые Virons сливаются в экстазе прямо на поле боя с целью апгрейда. Трансформация не мгновенная: парочка окукливается и некоторое время проводит в зеленом пузыре, который злопыхатели зовут яйцом. Затем, разбив клювом скорлупу *(то есть силовое поле, конечно)*, на свет появляется усовершенствованная боевая единица. Такие вот трансформеры. Кстати, можно при желании разобрать продвинутых бойцов на составляющие и на лету перестроить армию. В условиях, когда железные мозги скрупулезно учитывают эффективность видов оружия против различных типов брони и традиционно пытаются поиграть с вами в "камень-ножницы-бумагу", перспективы такой изменчивости трудно переоценить. Один отряд, модифицируясь, может успешно противостоять атакам с воздуха, истреблять танки, проводить артподготовку по вражеским укрепленным районам, разбираться с пехотой... Универсальные солдаты. Впрочем, у оппонентов дела с универсальностью тоже обстоят неплохо. Все действующие лица оснащены secondary mode, к примеру, пехота в missile mode окапывается и становится весьма эффективной против танков. Не забыта даже очевидная и практически не используемая в RTS команда "пятиться", когда бронетехника отступает от неприятеля, не поворачиваясь к нему незащищенной кормой.







Если игра в течение полугода не будет анонсирована для PC, просто вырежьте этот материал из журнала

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

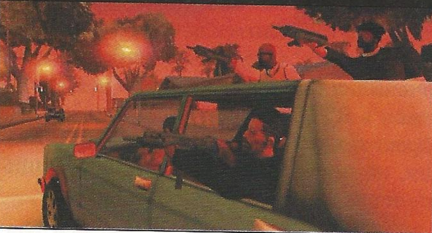
Grand Theft Auto: San Andreas

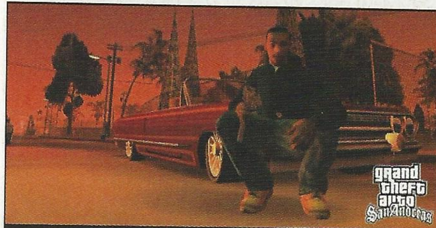
★ Жанр **Action** ★ Издатель **Take-Two Interactive** ★ Разработчик **Rockstar Games** ★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **www.rockstargames.com/sanandreas**

Вернуться домой, к семье - это незабываемое чувство, особенно после пяти лет в Liberty City. Только все летит кувырком с самого начала. Погибает младший брат, бывшая твоя банда дом за домом сдает свой район более сильным группировкам, и из кучи друзей осталось только трое самых близких. Да, есть и еще одна проблема - два коррумпированных копа, которые просто не дают жить спокойно. Именно в такую ситуацию попадает герой очередной серии GTA.

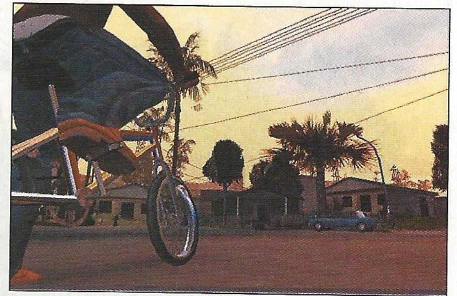
Кто там жаловался на маленькую площадь территории Vice City? Поздравляю, вы доигрались! Теперь в вашем распоряжении будет аж три города плюс территории между ними. И, как ехидно сообщил ведущий программист из Rockstar, у игры появится настоящее третье измерение. Не те пародии на холмы, которые были в предыдущих версиях, а настоящие горы и все, что с ними связано, - серпантин, обрывы и прочая чепуха. Еще более расширен круг транспортных средств, к примеру, вы сможете покататься на велосипеде. Помимо этого, обещана целая куча нововведений - параллельные микроквесты, команда вооруженных до зубов помощников в вашей машине, реальное освещение, разнообразнейшие внутренние помещения и, конечно, многократно улучшенная картинка. Десятки фотографов объездили три американских города и отсняли кучу материалов, которая затем практически без изменений попала в игру.

Это танк, только маленький и недалеко стреляет. Но убойность у него - что надо





Добро пожаловать в город! Кстати, не будешь ли ты так любезен и не одолжишь ли мне свой бумажник!



Кроме того, в игре появится очень интересная фича - нашему герою теперь надо где-то питаться. Не поест - снизится скорость и выносливость. Переест - растолстеет! И все это будет заметно по его внешнему виду. В общем, будет круто, если бы не одно "но" - игра пока выходит только для консолей. Хотя, если вы помните, предыдущая версия сначала тоже была анонсирована исключительно под них, но мы имели счастье лицезреть ее и на более достойных машинах. Именно поэтому мы пишем эти строки. И ждем.

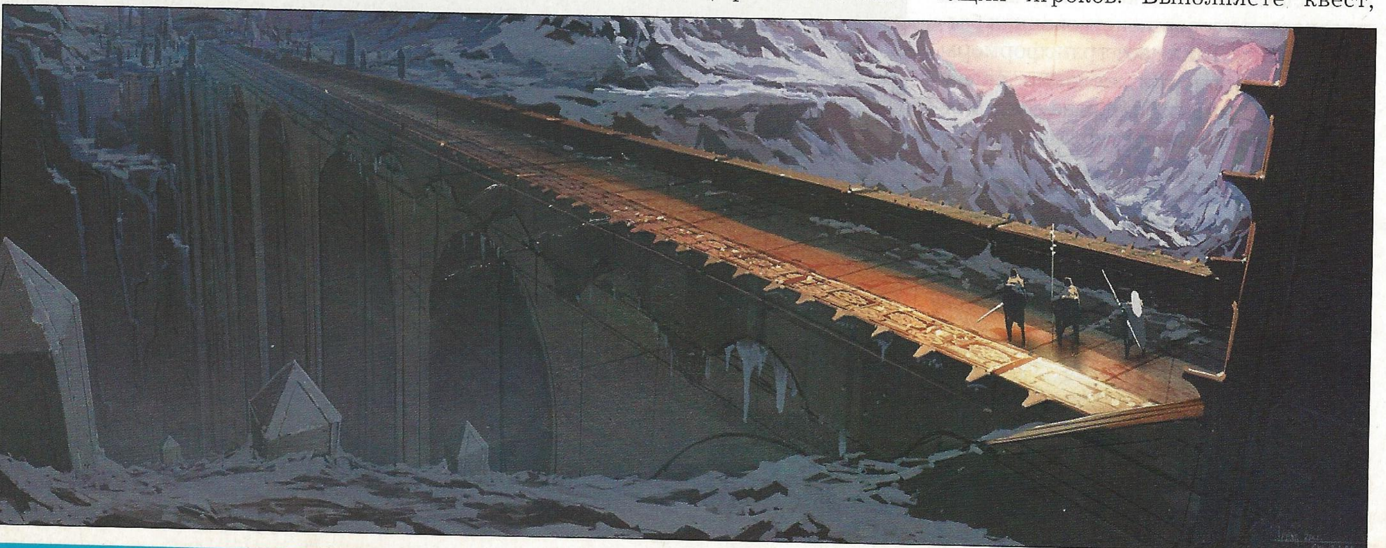
Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Guild Wars

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **NCsoft** ★ Разработчик **ArenaNet** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.guildwars.com**

Игровая общественность уже привыкла к тому, что довольно часто в мире разработчиков появляется новая команда, в свое время отколовшаяся от крупной компании и обещающая что-то доселе невиданное. И на этот раз все произошло точно по такому же сценарию: компания ArenaNet, целиком сформированная из бывших сотрудников Blizzard, заявила о скором выходе новой MMORPG - Guild Wars.

В отличие от ряда других подобных игр, Guild Wars представляет собой игру, целиком построенную на миссиях. Это означает, что игрок уже не будет предоставлен самому себе, а лишь в точности следует поставленной задаче, которая вписывается в общий сюжет. Представляю, насколько этот самый сюжет должен быть проработан, чтобы игрок смог выполнять последовательные миссии в течение нескольких месяцев *(причем вне миссий вы играть не можете, разве что торговать на местном базаре)*. В идеале это должно выглядеть так: вы получаете квест от неписи, перемещаетесь в локацию, где этот квест надо выполнить, и начинаете воевать, причем - обратите внимание - кроме вас, в этой локации никого не будет! Это называется "прощай кэмпинг и драки за Kill Stealing", больше не придется ожидать респавна среди толпы скучающих игроков. Выполняете квест,



возвращаетесь обратно и обретаете свою награду только для того, чтобы получить задание и убыть по назначению. Кстати, задания в игре бывают двух типов - для одного игрока или групповые.

Магия рулит

Еще одно отличие Guild Wars состоит в том, что в игровом мире будут находиться только персонажи-люди. Никаких тебе орков, эльфов или дварфов, только хомо сапиенсы чистых кровей, что, в общем-то, не повлияет на выбор профессий. Специализаций ожидается шесть, причем упор явно сделан на магию, потому что из "нормальных" людей в игре будут только лучник и рыцарь, остальные же четверо - маги во всех их проявлениях. Это монах, месмер, элементалист и некромант, и каждый со своим набором уникальных скиллов. К примеру, элементалист будет владеть одной из магий окружающего мира - водной, огненной, воздушной или земной; монах будет специалистом по излечению, а месмер - профессионалом в среде иллюзий (!). В общем, кое-что обещает быть действительно новым и интересным.

Но, с точки зрения разработчиков, все это так и осталось бы банальным, если бы они не ввели еще одну новинку. Каждый чар может владеть двумя профессиями - основной, выбираемой в процессе генерации персонажа, и вспомогательной, которую вы можете выбрать по достижению определенного уровня. Вторичная профессия работает точно так же, как и основная, только в ней не будут доступны некоторые скиллы. Таким образом, Воин/Монах будет сильно отличаться от Монаха/Воина. Получается, что в игре будет тридцать шесть типов персонажей, что достойно уважения.

Набор скиллов для каждого перса включает порядка пятидесяти наименований, причем здесь нет возможности их апгрейдить, то есть если вы получили на десятом уровне какой-то скилл, то его сила будет неизменной и на тридцатом уровне. Но все это не значит, что вы имеете возможность использовать все скиллы одновременно, ведь на каждую миссию можно выбрать только восемь из них. Таким образом немного сглаживается разница между хайлевелами и новичками, и, если новичок должным образом сконфигурировал набор скиллов, он сможет выиграть в поединке со своим более крутым соперником.



А еще медвежата бывают вот такими...

Оригинальность требует жертв

Картинка в игре обещает быть на уровне. Разработчики использовали движок собственного изготовления (по красоте картинки его часто путают с Unreal), и выглядит ArenaNet engine весьма достойно. Особое впечатление производит эдакий сказочный блеск окружения, точно такой же, какой мы уже видели в Prince of Persia. Модели - отличные даже для альфа-версии, и они будут еще больше отшлифованы к релизу. Конечно, трудно судить об игре только по скриншотам, но все равно, согласитесь, они впечатляют.

Напоследок хочется сказать пару слов о "сетевой составляющей" игры. Клиент весит всего девяносто килобайт! Это связано с тем, что весь игровой контент загружается прямо с сервера, что позволяет апдейтить игру по мере поступления патчей. К примеру, вы проходите миссию, а вся новая информация поступает прямо с сервера. Это наводит на горькие размышления по поводу требуемой скорости подключения, а также на второй вопрос: неужели весь графический движок игры умещается в девяноста килобайтах? Что-то не верится, а значит, нужно приготовиться при первом запуске скачать как минимум триста-четыреста метров дополнительных файлов. Это убивает.

По поводу оплаты информация двоякая. Практически везде разработчики говорят, что придется платить только за коробку и не нужно будет оплачивать время игры, но в одном из интервью они проговорились, что бесплатно все будет только для американцев, а остальных же это не касается. Ах, как хочется думать, что это единственное интервью было ошибкой!

В общем, похоже, что игра будет весьма неординарная и не совсем соответствующая канонам жанра. Что ж, тем лучше для нас, вечно ищущих разнообразия.



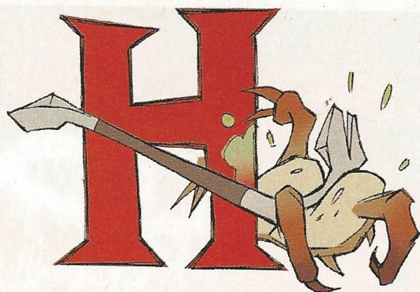
Папа этого существа был, несомненно, драконом. А вот насчет мамы...



Half-Life 2

Владимир ЧАПЛЫГИН

★ Жанр FPS ★ Издатель Vivendi Universal Games ★ Разработчик Valve Software
★ Дата выхода Август 2004 ★ Сайт www.half-life2.com



Half-Life... Для одних это пустое слово, не вызывающее абсолютно никаких ассоциаций. Для других Half-Life - это огромная веха в истории компьютерных игр. Шедевр, разделивший геймерскую жизнь напополам: на до и после. "До" было много интересных, но не столь ярких и врезающихся в память продуктов. "После" возник целый пласт игровой культуры, выстроенный на фундаменте "Полураспада". Тут вам и вышедшие вслед за оригинальным релизом аддоны Opposing Force и Blue Shift, и несметное число модов, и отпочковавшаяся в самостоятельный вид киберспорта забава Counter-Strike, и до сих пор ни на минуту не утихающие мультиплеерные зарубы на оригинальных картах в душных от едкого сигаретного дыма клубах. Что ни говори, а в конце 1998 года Half-Life перевернула игровую индустрию.

Наедине с воспоминаниями

Не удержусь и выскажу на этих страницах субъективное мнение. Для меня Half-Life - это, прежде всего, память о невероятно красивом и блистательно сконструированном одиночном режиме. Только эта игра смогла заставить меня за время прохождения испытать сразу четыре шока. Первый - в самом начале, когда вместо оружия и прущих изо всех щелей противников через окна вагона видишь перед собой внутренности подземного научного комплекса Black Mesa. Второй - маленькие зарисовки после собственноручно устроенной катастрофы: трупы ученых на полу, бешеные вопли людей из падающего на дно шахты лифта и самая первая набросившаяся на меня тварь - хэдкраб. Третий - появление спецназовцев-чистильщиков с невероятным по тем временам уровнем искусственного интеллекта в области командного взаимодействия. Наконец, четвертый шок - первые шаги по инопланетному миру Ксен плюс битва с самым главным чудовищем Нигилантом.

И заживем мы по-новому

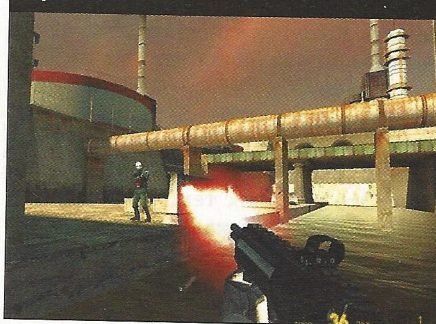
Ровно год назад Half-Life 2 впервые предстал на зрительский суд в стенах Los Angeles Convention Center. Сказать, что моментально ставший знаменитым 20-минутный неинтерактивный видеоролик произвел настоящий фурор, - значит занизить тот успех, которого добились разработчики на E3`2003. После его просмотра Half-Life 2 воспринималась чуть ли не как миссия, которая вдохнет в жанр шутеров от первого лица новую жизнь. Великолепная графика, сверхреалистичная физика, невероятно интерактивное окружение, достойный звук и Гордон Фримен в качестве главного героя - что еще нужно для счастья?

К сожалению, ожидание чуда подпортила выброшенная в продажу спираченная с закрытого сервера Valve Software альфа-версия, кишмя кишащая багами и недоработками. Все кинулись скупать контрабандные диски, а некоторые из покупателей потом даже утверждали, что "поиграли в эксклюзивную версию Half-Life 2". Хотя спустя некоторое время рыночные торговцы контрафактной продукцией будут продавать этот "эксклюзив" по не менее эксклюзивной цене - 50 рублей за болванку. На самом деле демонстрация настоящего эксклюзива состоялась с 12 по 15 мая на стендах издательства Vivendi Universal Games и производителя видеокарт ATi. На сей раз разработчики приготовили 25-минутный ролик, под завязку заполненный различными по характеру сценами из игры. И вновь фурор, и вновь толпы людей, жаждущих взглянуть на красивую графику, невероятно реалистичную физику и интерактивное окружение.

Опять война

Вернемся к воспоминаниям. Только что в упорной схватке Гордон Фримен победил Нигиланта, и долговязый человек в темно-синем костюме обратился к нему с предложением поработать на некую секретную правительственную контору или же навечно ос-

Выныранул из воды и пристрелил охранника



На смену спецназовцам в камуфляже пришли солдаты с противогазами



Между прочим...

Сценарист Марк Лейдло неоднократно утверждал в интервью, что изначально он планировал сюжет Half-Life как трилогию. Стоит ли удивляться тому, что с каждым месяцем слухов о создании третьей части становится все больше и больше. Сейчас уже ни для кого не секрет, что Half-Life 3 зреет в офисах Valve Software с середины прошлого года. Причем в третьем "Полураспаде" главная роль отведена не Гордону Фримену, а его подруге Эликс. Что касается технических наворотов, то в Half-Life 3 мы сможем увидеть некую супертехнологию рендеринга от программиста компании Гарри МакТаггарта. Данная графическая фича не вошла во вторую часть из-за того, что на момент ее разработки компьютеры были относительно слабенькими. Сейчас они стали мощнее.

Эликс Вэнс - главная героиня Half-Life 3



Вор пойман?

Недавно немецкая полиция арестовала автора трояна Phatbot. Им оказался некий Axel G., больше известный в Сети под ником Ago. Ведущие дело следователи полагают, что хакер имеет прямое отношение к краже альфа-версии Half-Life 2. В качестве доказательства, полиция приводит лог чата, в котором Ago договаривался с неким человеком (в интересах следствия его имя не разглашается) о пересылке больших по своему объему файлов с закрытого сервера компании Valve Software и жалуется на то, что для этого ему пришлось создать собственный взломщик. Разработчики оценивают нанесенный им ущерб в $100 млн.



Физик-ядерщик ломает инопланетным гадам тонюсенькие ножки. Дорого. Выезд



таться в чужом мире. Как видите, очкастый ученый выбрал первый вариант и теперь G-Man является его непосредственным начальником.

С тех пор утекло много воды. Фримен живет в закрытом от посторонних взглядов мрачном научном городке City 17, расположенном где-то на территории Восточной Европы, и попрежнему не расстается со своими фирменной рыжеватой бородкой и очками в толстой роговой оправе. За время пребывания по новому месту жительства Гордон подружился с выжившим в мясорубке Black Mesa одноногим ученым Эли Вэнсом. Но еще лучше отношения у Фримена обстоят с его дочерью Эликс. Кстати, сюда же перебрался знакомый нам по адд-ону Blue Shift охранник Барни Калхун; за эти годы бедняга похудел почти до неузнаваемости.

Все бы было хорошо, да только в один пасмурный денек в City 17 разразилась война миров. Через открывшийся портал из мира Ксен на Землю вновь хлынули доселе невиданные чудовища. Виной тому - козни некоего доктора Брина, желающего использовать вторжение инопланетян исключительно в своих меркантильных целях.

Всего в Half-Life 2 предполагается поместить 12 уровней, причем на прохождение каждого от среднестатистического геймера потребуется от 3 до 4 часов реального времени. Гордон вволю покатается на багги, скоростной лодке на воздушной подушке, полетает на вертолете, попадет в плен к зловещему доктору и, конечно же, в финале спасет мир от неминуемой катастрофы.

Технологии будущего

В первой Half-Life на прорисовку одного персонажа тратилось не более 500 полигонов, а максимальное разрешение текстур ограничивалось показателем 256x256. Графическое ядро Source Engine поддерживает текстуры в разрешении 2048x2048. Нетрудно догадаться, насколько выросло качество прорисовки трехмерных моделей. Впрочем, об этом более чем убедительно свидетельствуют скриншоты. От здешних красот просто дух захватывает. Полная поддержка возможностей девятого DirectX, завораживающее освещение в реальном времени, диффузное и зеркальное отображение шероховатостей поверхности, невероятно навороченная система частиц, последнее поколение пиксельных шейдеров и бьющая наповал система отображения человеческих эмоций. Кстати, над последней фичей потрудился Кен Бердвелл - автор скелетной анимации персонажей для первого "Полураспада".

Увы, статические скриншоты не могут передать всю многогранность здешних красот, за которыми надо наблюдать исключительно в динамике. Чего только стоит вылепленный из пяти тысяч полигонов G-Man. На его лице отчетливо видны неравномерные складки кожи, живые глаза так и сверлят тебя, реалистично проговаривающие текст губы, легкая ухмылка в конце монолога... Черт побери, программисты прорисовали миниатюрные прыщики, вскакивающие на коже после неаккуратного бритья, предусмотрели отражение света от зубов и даже смогли максимально правдоподобно смоделировать именно такие мешки перед глазами, которые бывают только у худощавых людей с больными почками!

Гордон Фримен против двух блюстителей правопорядка и одного вертолета


Благо опыт по сбиванию вертушек имеется еще со времен первой части


Пять E3-фактов от Гейба Ньювелла

На минувшей E3 Гейб Ньювелл заявил, что:

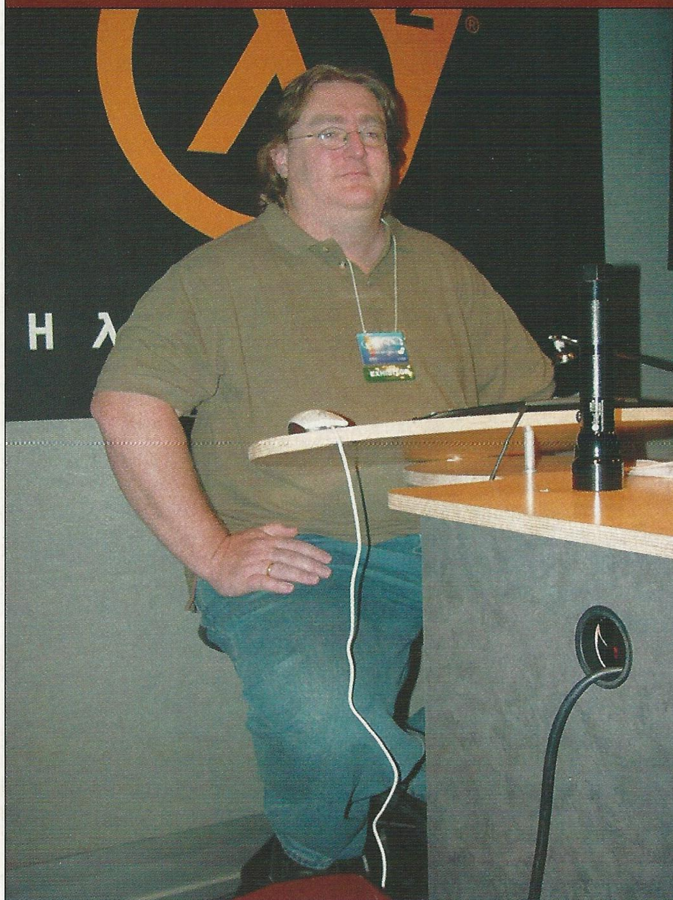
★ на картах Radeon X800 его детище работает на 40 процентов быстрее, чем на GeForce 6800;

★ 40 кадров в секунду можно выжать из процессора Pentium 4 2 GHz и видеокарты Radeon 9700, выставив максимальную детализацию в разрешении 1024x768x32. Идеальной конфигурацией станет процессор мощностью в 3,4 GHz и видеокарта Radeon 9800XT;

★ Half-Life 2 будет оптимизирована для Xbox. Обладателям приставок достанется примерно половина красот, которые войдут в PC-версию, а также сильно урезанная физическая модель;

★ на движке Source Engine будут созданы римейки оригинального Half-Life, Counter-Strike, Opposing Force, Blue Shift и Team Fortress Classic. Разработчики продемонстрировали на выставке эпизоды из CS-уровня Aztec помещенные в оболочку продвинутого графического ядра;

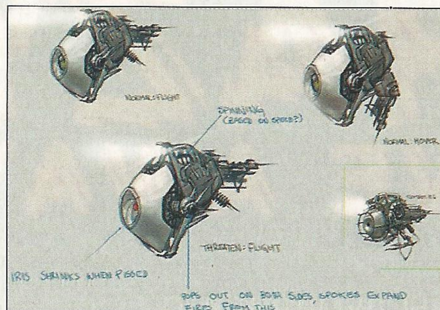
★ Half-Life 3 появится не раньше конца 2005 года.



Секрет данной технологии заключается в том, что движок игры одновременно просчитывает работу сорока лицевых мускулов, которые, собственно, и образуют сверхреалистичную мимику человека в темно-синем костюме.

Source Engine мастерски справляется с прорисовкой, как огромных открытых пространств, так и закрытых помещений. Отдельной похвалы заслуживают правдоподобные погодные эффекты.

Не стоит забывать про достижения физического движка Havok. Каждый объект обладает собственными специфическими физическими свойствами. Помните невероятную интерактивность предметов интерьера в прошлогоднем E3-ролике? Обязательно найдите на нашем диске кадры с нынешней выставки. Сломанные деревянные подпорки и падающие металлические трубы или же пуляние в противников ящиками, коробками, чугунными батареями, уличными вывесками и прочей попадающейся на пути ерундой тихо курят в сторонке. В качестве добавки появились чем-то напоминающие глубинные мины электрические шарики, перевернутые страйдером автомобили, горящие тела напарников, отлетающие после взрыва ракеты на



десятки метров тела солдат, а также прошитая автоматной очередью тоненькая деревянная дверь и рикошетирующие от стальных конструкций пули. Невероятно интерактивный мир Half-Life 2 - это не сказка, а самая настоящая реальность.

Компания Valve Software опять смогла нас удивить. Да еще как!

Кружок умелые ручки

Как и прежде, разработчики собираются плодотворно сотрудничать с создателями модов. Сразу же после релиза Half-Life 2 Valve Software выпустит в свет так называемый SDK (Software Developer Kit) - инструментарий, необходимый каждому, кто захочет изменить оригинальное окружение по своему вкусу. Причем сконструированные ранее при помощи Valve Hammer Editor уровни будут достаточно легко переводиться на язык движка Source Engine. Вся файловая система Half-Life 2 хранится в zip-архивах, которые без особого труда можно перебросить в расширение .bsp. Помимо этого, в SDK будут храниться исходники кода искусственного интеллекта, написанные в языке программирования C++, а также специальный редактор, позволяющий создавать свои модели к Half-Life 2 и просматривать их в специальном режиме, который наглядно продемонстрирует, как выглядит ваше творение в движении.

И вечный бой, покой нам только снится

После окончания выставки E3 разработчики займутся финальным тестированием, осталось навести побольше лоску и выловить предрелизные баги. К августу все должно быть готово.

То, что перед нами крупномасштабный хит, даже не стоит сомневаться. За год, который прошел между прошлогодней и нынешней выставкой, игра нисколько не растеряла своего шарма, а наоборот, приобрела дополнительную привлекательность. Другой вопрос - сможет ли вторая часть повторить успех, а то и вовсе переплюнуть свою предшественницу? И хотя вопрос из разряда риторических, в этот раз на него, похоже, можно будет ответить. Valve собирается переиздать на новом движке первый Half-Life. Вот мы поиграем и сравним.

Хронология успеха

Конец 1995 года. Гейб Ньювелл и Майк Харрингтон зажглись идеей сделать собственный шутер от первого лица. На тот момент у парочки отчаянных разработчиков не было ничего: ни движка, ни сюжета будущей игры.

Начало 1996 года. На пять лет арендован офис в центре Киркленда.

Август 1996 года. Сотрудник id Software Майкл Абраш по старой дружбе знакомит Гейба и Майка с Джоном Кармаком. Трехчасовые переговоры завершились тем, что из гостей будущие творцы приключений Гордона Фримена ушли с "исходниками" самого мощного на тот момент движка Quake 1.

Осень 1996 года. Гейб Ньювелл регистрирует компанию по разработке компьютерных игр Valve Software. Подписывается контракт с издательством Sierra On-Line (нынешняя Sierra Entertainment, поглощенная Vivendi Universal Games).

Зима 1996 - 1997 годов. Происходит формирование костяка команды. Первыми в штат новоиспеченной компании зачислены создатели популярного сайта Quake Command Стив Бонд и Джон Гаври, чуть позже присоединились художник Чак Джонс из 3D Realms и несколько программистов из Microsoft и Shiny.

Весна 1997 - осень 1997 года. Идет работа над неким проектом Quiver, главным героем которого должен был стать крутой космонавт с шотганом в руках. К сентябрю с появлением полноценного сценария идея умерла сама собой.

Лето 1997 года. Специализирующийся на ужасах и киберпанке писатель Марк Лейдло берется придумать для Valve Software полноценный игровой сценарий. За максимально короткий срок родились Гордон Фримен, G-Man и похожие на клонированного Эйнштейна профессора в белых халатах.

Осень 1997 года - осень 1998 года. Идет накопление наработок в области модернизации графического движка. К числу программистов присоединился Кен Бердвелл, предложивший руководству компании невероятно революционную по тем временам систему скелетной анимации.

Сентябрь 1998 года. Valve Software выпускает демо-версию под названием Half-Life: Day One, которую можно было обнаружить в коробках с новыми трехмерными ускорителями 3Dfx.

31 октября 1998 года. В стенах компании царит праздник. Закончились бессонные ночи, потраченные на создание Half-Life. Золотой мастер-диск отправлен издателю. Наконец-то игра вышла в свет.

31 октября 1998 года - лето 2001 года. Спустя год после выхода оригинальной игры в продаже появляется первый адд-он Opposing Force от Gearbox Software, а летом 2001 года выходит Blue Shift.

Осень 2002 года. В Сети появляются робкие предположения о том, что разработчики трудятся над второй частью Half-Life. До этого руководство Valve Software пресекало любую утечку информации.

Март 2003 года. Первая публикация в бумажной прессе о Half-Life 2. Расторопнее всех оказался популярный английский журнал Edge, поместивший на обложку мартовского номера знаменитую фомку с тенью в виде цифры 2.

14 мая 2003 года. Half-Life 2 представлен на суд посетителей прошлогодней E3. Недолго думая, жюри отдает ей звание лучшей PC-игры выставки.

7 октября 2003 года. Гейб Ньювелл выступает с заявлением, в котором сказано, что с сервера компании хакерами похищена альфа-версия Half-Life 2. В связи с этим релиз игры переносится на неопределенный срок.

12 - 15 мая 2004 года. Вторая и, надеемся, последняя демонстрация Half-Life 2 в стенах Los Angeles Convention Center.

Гордон Фримен против двух блюстителей правопорядка и одного вертолета



Юрий ПАШОЛОК

Heroes Of The Pacific

★ Жанр **Action** ★ Издатель **Encore Software** ★ Разработчик **IR Gurus Studios** ★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **www.heroesofthepacific.com**

31 марта состоялся анонс Pacific Warriors, игры, создающейся на базе "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения", а в апреле стало известно о еще одной работе на тихоокеанскую тематику. Называется новинка Heroes of the Pacific, и это не авиасимулятор, хотя творение IR Gurus Studios также посвящено борьбе в воздухе. Оно и к лучшему: делать симулятор по мотивам боев на Тихом океане после анонса игры, за которой стоит 1C:Maddox Games, равносильно самоубийству.

Аркады в последнее время очень сильно продвинулись в плане графики. Вспомните хотя бы Pacific Warriors 2 (смотрите декабрьский номер за прошлый год), где самолеты смотрелись лучше, чем в иных авиасимуляторах. Разработчики из IR Gurus Studios пошли еще дальше - на каждую модель в среднем тратится 15-30 тысяч полигонов. Для сравнения: в "Ил-2 " летательные аппараты "собраны" из трех с половиной тысяч треугольников. Конечно, заявления создателей Heroes of the Pacific о полном соответствии самолетов их реальным прообразам у любого знатока авиатехники вызовут улыбку, но для аркады все выглядит очень убедительно.

Зато IR Gurus Studios предлагает масштабные воздушные сражения. Битвы в воздухе с участием трехсот самолетов, по словам создателей Heroes of the Pacific, будут привычным явлением. И речь идет не о схеме "один игрок против сотен супостатов", а о схватках плечом к плечу с товарищами по оружию (в подчинении у игрока может быть до 32 самолетов). Планируется три десятка миссий, созданных по мотивам реальных сражений, происходивших на Тихом океане. Разработчики обещают, что игроку будут доступны двадцать пять типов самолетов. Летать доведется не только на истребителях, но и на пикирующих бомбардировщиках (а возможно, и на "нормальных" бомбардировщиках вроде японского G4M Betty). По словам авторов Heroes of the Pacific, некоторые летательные аппараты будут "открываться" в качестве бонусов. Не останутся обиженными и любители сетевых боев: ожидается несколько типов мультиплеерных баталий, начиная с классического Dogfight и заканчивая экзотикой вроде CTF (CTF на самолетах - это что-то новенькое). Опробовать все это можно будет ближе к концу года.

"Догоню-догоню!" - кричит американц. "Не догонишь, глупый гайдзин", - отвечает японец



Владимир ВЕСЕЛОВ

HotDogs HotGals

★ Жанр **Менеджер** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Fuzzyeyes Studio** ★ Дата выхода **III квартал 2004** ★ Сайт **www.fuzzyeyes.com/hotdog**

Пресс-релиз этой игры начинается такими словами: "Случалось ли вам запускать какой-нибудь менеджер и спрашивать себя "Разве в это можно играть?". Далее следуют рассуждения о слишком умных соперниках и капризных посетителях, об обилии экранов статистики и прочих сложностях, "для преодоления которых нужен дополнительный мозг". Тут я согласен с разработчиками: для игры в экономические (да и все прочие) стратегии действительно в дополнение к спинному нужен еще и головной мозг. Но отважные первопроходцы из компании Fuzzyes Studio считают, что дело не в наличии или отсутствии этого органа, а в неправильном подходе разработчиков к созданию менеджеров. Их рецепт успеха прост: "Побольше красивых картинок, зажигательная музыка, и игра будет интересна, как хардкорным, так и начинающим игрокам".

Вы думаете, я шучу? Ничуть не бывало. Fuzzyes Studio действительно собирается сделать революционный менеджер, сосредоточившись на чисто внешней его стороне. Более того, они вообще считают, что успех в бизнесе зависит почти исключительно от того, как одеты ваши служащие. А, судя по тому, что в тексте пресс-релиза к существительному "служащие" почти всегда добавляется прилагательное "красивые", набирать штат нужно не по деловым качествам, а по внешним данным. Я так и вижу, как в характеристиках персонажей будет записано что-то типа "Маринка, брюнетка, 90-50-90, голубые глаза (привлекает лиц кавказской национальности и почтенных отцов семейств)".

Тут надо сказать, что руководить вам предстоит совсем не тем, о чем вы подумали, а предприятием общественного питания. Может, барменш и официанток действительно стоит подбирать по принципу "Красота спасет мой бизнес", но поваров и бухгалтеров - лучше по деловым качествам.

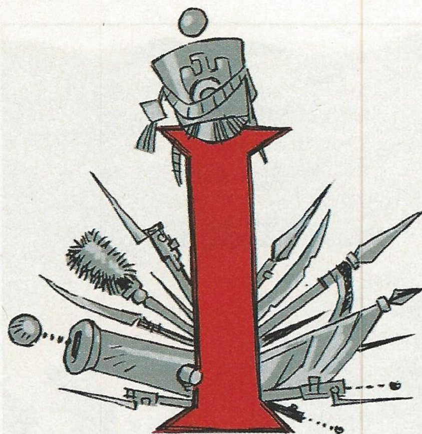
Может, у поварихи внешние данные и потрясающие, зато руки явно растут из одного из этих данных



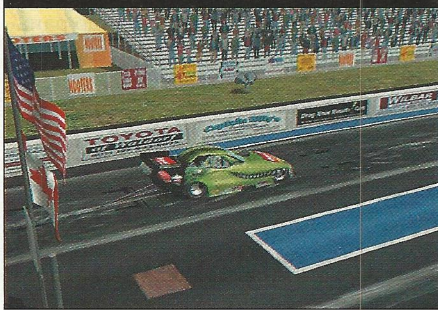
Владимир ЧАПЛЫГИН

IHRA Professional Drag Racing 2005

★ Жанр **Автосимулятор** ★ Издатель **Bethesda Softworks** ★ Разработчик **Bethesda Softworks** ★ Дата выхода **Осень 2004** ★ Сайт **ihra.bethsoft.com**



Bethesda Softworks объявила о возрождении знаменитой серии симуляторов американских драгстеров. Напомним, что сотрудники именно этой компании являются создателями самой первой игры данной тематики - Hot Rod Magazine's Championship Drag Racing. Последним детищем этого плана стала IHRA Drag Racing, 2001 года выпуска. Спустя три года Bethesda Softworks решила вернуться к своему любимому поджанру.



Тормозить приходится при помощи выпускаемых парашютов

Цель IHRA Professional Drag Racing 2005 - максимально удачно выступить в режиме Season, заработать как можно больше денег и потратить их на усовершенствование своего стального коня, дабы с ним покорить самую главную вершину - завоевать титул чемпиона. Правила гонок достаточно просты. Автомобили стартуют и мчатся по параллельным трассам. Разумеется, побеждает тот, кто первым приходит к финишу. Вся соль заключается в том, что участки очень короткие (существует два вида: 1/4 и 1/8 мили, то есть 200 и 400 метров), и победа зависит не только от мощности двигателя под капотом, но и во многом от умения гонщика вовремя утопить в пол педаль газа.

Большую часть времени вы проведете не на треках, а в магазине запчастей и гараже. Разработчики сулят смоделировать в IHRA Professional Drag Racing 2005 более 50 автомобилей, которые, в свою очередь, будут разбиты на четыре класса: Top Fuel, Pro Modified, Funny Cars и Pro Stock. Помимо этого нам обещают современный графический движок, динамичные погодные эффекты, реалистичную физику, плюс несколько уровней искусственного интеллекта водителей-оппонентов.



На противостояние Канады и США пришла толпа народа, забившая трибуны под завязку

Павел ШУМИЛОВ

Imperial Glory

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Eidos** ★ Разработчик **Pyro Studios** ★ Дата выхода **I квартал 2005** ★ Сайт **www.imperialglory.com**

Компания Creative Assembly зашла издалека. В те стародавние времена было еще толком не ясно, как впрячь в одну телегу глобальную стратегию и трепетную тактику. Braveheart, к примеру, поспешил - и людей насмешил. А создатели серии Total War с пропорциями угадали, и долгое время оставались монополистами в этой нише, неспешно осваивая территорию. От загадочных японско-монгольских душ, картонных домиков и кимоно с катанами перешли к европейскому средневековью, более обширному, но не менее плоскому. Затем осенили крылом викингов, и снова махнули в прошлое - воссоздавать богатую на войны историю Рима с тысячами трехмерных воинов на поле брани. В общем, такими темпами до девятнадцатого века они добрались бы не скоро. Ситуацией решила воспользоваться Pyro Studios. Слегка устав от клонирования Commandos и потренировавшись на Praetorians, испанцы анонсировали проект Imperial Glory, который в Сети немедля окрестили Napoleon: Total War.

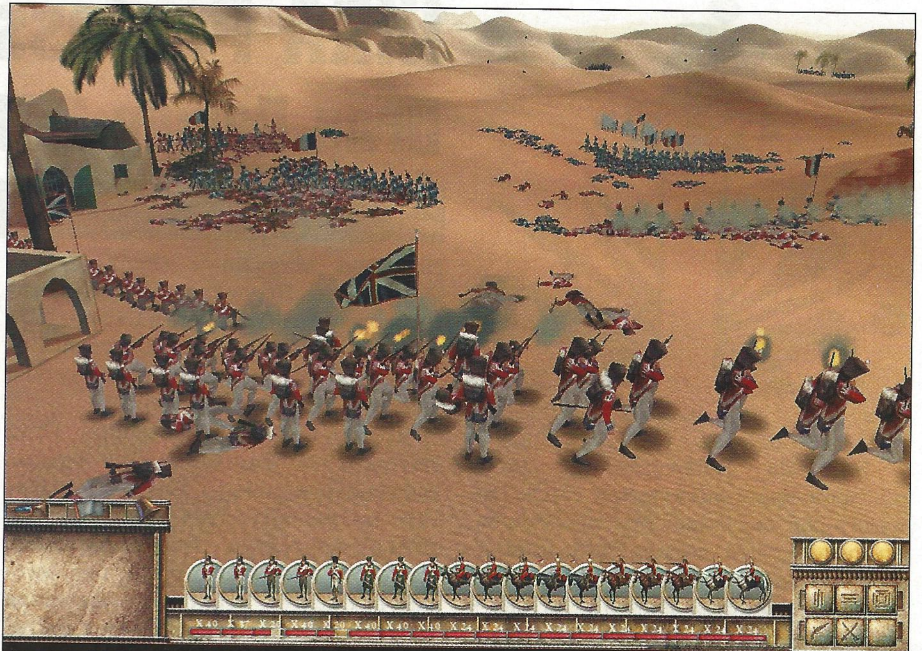


Все одинаковые

Кроме шуток - сходство удивительное и неслучайное. Два равноправных режима игры: стратегический походовой, в котором куется преимущество, и реалтаймовый тактический, в котором оно воплощается в жизнь умелыми взмахами курсора. В первом немалое внимание уделяется дипломатии, политическим решениям, торговле и развитию науки. Конституционная или абсолютная монархия, теплые отношения с соседями или вживание в образ клацающей зубами и рвущейся с цепи "империи зла", упор на высокие технологии или втаптывание врага в ландшафт толпами недорогих и неквалифицированных бойцов - выбор, как обычно, за вами. Второй режим традиционно фокусируется на известных каждому мало-мальски

IMPERIAL GLORY


Заснеженные российские поля. Французы отчаянно сопротивляются генералу Морозу


Барханы северной Африки. Каракурты, саксаулы и аксакалы - опционально

подкованному человеку особенностях боя, будь то использование эффекта внезапности при ударе засадным полком с фланга, или осыпание нижестоящих отрядов противника ругательствами и картечью, если уж доведется занять господствующий над местностью холмик. Не забыты также мораль подчиненных и даже влияние погоды на ход битвы (никто не отменял такой банальный фактор, как мокрый порох). К истории в Pyro Studios относятся с должным пиететом и тщательно моделируют армии сторон - от флагов и расцветок формы до уникальных юнитов (несомненно, в русском углу ринга появятся Cossacks и Hussars) и характеристик вооружения.

Но есть один нюанс

Именно исторические нюансы, как это ни парадоксально, являются и главным отличием рассматриваемого проекта от понятно чего. Хотя, в принципе, такие тонкости для большинства игроков некритичны, поскольку не затрагивают сути игропроцесса. Век девятнадцатый - это эпоха регулярного пересечения имперских амбиций с вытекающим отсюда мордобоем и хождением друг к другу в гости с развернутыми знаменами и под барабанный бой. Политическая карта тогдашней Европы смоделирована достаточно подробно - 55 областей, однако игроков куда как меньше. Под начало выдаются Российская и Британская империи, а также Пруссия, Франция и Австро-Венгрия. И то сказать, времена успешной борьбы за независимость маленьких, но гордых народов Лихтенштейна и Люксембурга ушли безвозвратно, представители первого блошиного веса на этот ковер допускаются разве что в перерыве, со швабрами, когда йокодзуны отдыхают по углам. Обещаны также пока загадочные "исторические квесты" - можно лишь предположить, что данное новшество как-то перекликается с крестовыми походами Medieval. Еще одна новость - морские сражения отныне перестанут быть условностью, парусные армады будут сходиться и решать вопросы контроля над водными путями во все том же 3D, и бывший до этого прерогативой пиратских игр абордаж, станет одним из веских аргументов. Учитывая особенности баталий в духе Нельсона и Ушакова, эту составляющую игры можно считать не довеском, но полноправным третьим элементом. Ну а тот факт, что солдатики будут не плоскими, а полигональными, мы в отличия заносить не будем - все-таки Rome: Total War выйдет гораздо раньше.

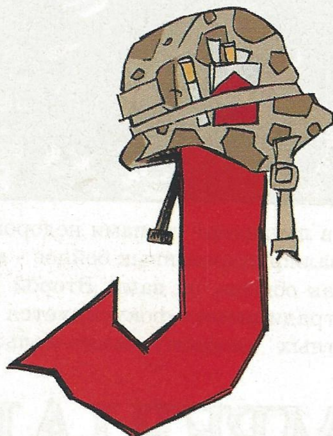
Научная новизна

Повтор эксперимента по известной методике, но в неисследованной области - это хоть и не гениальный прорыв в неведомое и претензия на Нобелевку, но, тем не менее, весьма достойное деяние. Тем более что в Зал Славы стратегического жанра испанцы из Pyro Studios вошли уже давно и покидать его не собираются. Имеют право слегка расслабиться, сменить вектор деятельности и попробовать отгрызть смачный кусок от пирога Creative Assembly. В конце концов, от здоровой конкуренции мы, потребители, только выиграем. Любители позвенеть мечами поведут в бой легионы, поклонники Наполеона попробуют пересмотреть результаты Ватерлоо, а востоковеды или почитатели скандинавских саг вполне могут оставаться в своих любимых мирах. Или найти что-то еще - по душе. Тем и хороша возможность выбирать.

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Joint Operations Typhoon Rising

★ Жанр **Combatsim** ★ Издатель **NovaLogic** ★ Разработчик **NovaLogic** ★ Дата выхода **Лето 2004**
★ Сайт **www.jointopsthegame.com**



150 игроков на одной карте. И все с пулеметами, базуками... Снайперы мажут друг друга зеленкой и прячутся в кусты, чтобы начать свою тяжелую снайперскую работу. Три десятка видов техники, в том числе - флот и авиация. Вертолеты могут сбросить на вражеские головы не только бомбы или десяток крепких десантников, но и какую-нибудь боевую машину пехоты. При этом техника будет по-настоящему эффективна, только если она укомплектована экипажем. Курс был взят на реализм, и гордые глупые одиночки будут гибнуть еще быстрее, чем обычно. И наоборот - небольшая, но слаженная группа бойцов с четко распределенными обязанностями смо-

Спокойнее всего на этом скриншоте - вон тому парню за бронированным стеклом



жет уничтожить многочисленную неорганизованную толпу.

За географическую основу для Joint Operations взята Индонезия. Джунгли там разрослись дремучие. Для войнушки - то, что надо. С каждым новым комбатсимом NovaLogic апгрейдила графический движок, и, похоже, он достиг той стадии, когда может понравиться не только хардкорным игрокам.

А не пришел ли конец безраздельному правлению Battlefield на просторах мультиплеерного экшна?





Владимир ЧАПЛЫГИН

Juiced

★ Жанр **Аркадные гонки** ★ Издатель **Acclaim Entertainment** ★ Разработчик **Juice Games** ★ Дата выхода **Осень 2004 года** ★ Сайт **www.acclaim.com**

Минувшая выставка, похоже, подарила нам серьезного конкурента Need for Speed: Underground - симулятор уличных гонок Juiced.

За счет чего Juiced может побороть последнюю серию Need for Speed? Во-первых, разработчики обещают нам поместить в свое детище 50 лицензированных машин. Причем среди них найдется место последним моделям самых популярных марок. Во-вторых, в игре "брендовыми" будут не только "лошадки", но и запчасти к ним. В-третьих, заезды будут проходить как ночью, так и при дневном свете, в том числе и на загородных трассах. В-четвертых, уж слишком заманчиво смотрится перспектива создания своей собственной команды или же проведение гонки исключительно по своим правилам. Все это становится доступно лишь после того, как вы наберете энное количество очков престижа. Последние даются не только за победы в заездах, но и за невероятные трюки. Помните фразу Брайана в исполнении Пола Уокера из "Форсажа": "Если я выигрываю, то получаю деньги и ваше уважение". В Juiced будет примерно то же самое.

Раскраска а-ля "Форсаж" впечатляет



Наконец, куда более жесткой станет экономическая система. В отличие от Underground, денежки будут доставаться значительное труднее, а среди расходов помимо покупок запчастей и продвинутых машин появится отдельная статья на ремонт, ибо сотрудники Juice Games обещают наделить свое творение невероятно реалистичной физикой повреждений.



Киношные ракурсы претензий не вызывают

И все же Juiced не сможет на равных тягаться со второй Need for Speed: Underground. Увы, не та весовая категория, а вот на роль конкурента первой части сгодится на все сто.

Reckless Driver



Knight Rider 2

★ Жанр **Автогонки/Action** ★ Издатель **Davilex** ★ Разработчик **Davilex** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.davilex.com**

Компания Davilex всегда славилась своими простыми, как графически, так и по внутреннему содержанию, автомобильными аркадами и, по сути дела, не имела какого-то одного большого проекта, который бы воспринимался как флагман компании. Была серия Racer, и так - по мелочевке. До прошлого года, когда свет увидел компьютерный римейк весьма популярного в начале восьмидесятых годов прошлого столетия сериала Knight Rider. Сага была посвящена приключениям отважного борца со злом (коих и в те времена было уже предостаточно). Отличительно особенностью героя была не маска и даже не палица, а самый необычный автомобиль по прозвищу K.I.T.T. Машина выделывала разнообразнейшие чудеса и, фактически, исключительно собственным существованием предопределила исход многих битв с мировым злом.

Нельзя сказать, что первая часть Knight Rider произвела ошеломляющее впечатление. Добротная игра про автомобили с миссиями, сюжетом, интересными вставками и хорошо поставленными диалогами. В масштабе мирового рынка - это был крепкий середняк и явный успех для самих Davilex. Немудрено, что на E3 была анонсирована вторая часть компьютерной "экранизации" легендарного сериала (сейчас все, что старше двадцати лет - легендарное), о которой, собственно, и пойдет речь.



Ага, с такими вот роботизированными установками тоже придется драться!

Сюжет разрабатываемой игры готовит нас к очередной схватке с известными по первой части братьями-злодеями, которые намерены совершить беспрецедентный по размаху и



Тут K.I.T.T. уверенно встает на два колеса и протискивается между лазерами...



Нам не страшен вертолет!

цинизму поступок: отправить на орбиту корабль с мощнейшим лазером на борту, чтобы из космоса прицельным лазерным лучом порешить правительство! Какое правительство - не уточняется, лишь туманное определение "government" на слуху. Что ж, наш герой-на-машине, понятное дело, на всю эту заварушку спокойно смотреть не может, и тривиальным откатом довольствоваться не намерен. Такое положение вещей его не устраивает, и мы едем делать все по-своему.

Как мы будем делать это в новой игре, и сильные ли метаморфозы постигнут произведение при перерождении? Разработчики, к сожалению, не дали нам пощупать рабочую демоверсию, вежливо отделавшись симпатичным компактом со стандартным набором информации: фичи, скриншоты, парочка роликов. Этого, впрочем, оказалось вполне достаточно для того, чтобы составить представление о разработке.

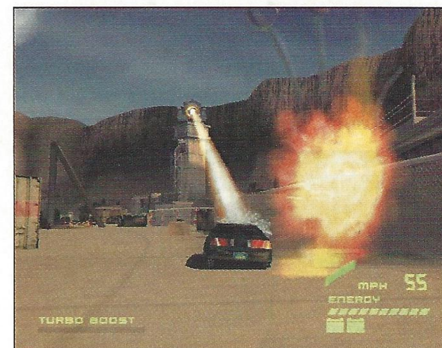
Продолжатель начинания первой части не будет существенно вторгаться в атмосферу игры. Проект намереваются дополнить новыми возможностями по части игрового процесса и улучшить те вещи, которые нуждаются в ежегодном улучшении. По поводу геймплея создатели проекта высказываются лаконично. Дескать, во второй части все будет на порядок динамичнее, диалоги станут еще ярче, анимация улучшится, повысится качество графики и звуковых эффектов.

В дополнение к знакомым режимам игры (Chase, Race, Explore и Puzzle) добавятся два новых. Это Combat и Mini Games. В первом вы будете сражаться на закрытых территориях с роботизированными соперниками, вооруженными до зубов автомобилями и прочими приспешниками зла, которые повсеместно присутствуют в игре. Разумеется, при этом строго рекомендовано использование всех видов оружия и бонусов, которые предложены. Мини-игры носят беззлобный развлекательный характер. Можете принять участие в гонках по грязевым овалам - dirt track racing, можете "попалить по воробьям" в shooting gallery. В любом случае, мини-игры так просто не даются, а открываются лишь при прохождении этапов основной части игры.

Ну, а будут ли какие-то усовершенствования в конструкции бессменного K.I.T.T.? Разумеется, наш монстр заиграет новыми мускулами. Как и раньше, благодаря ski mode, по узким аллеям машина поедет, словно по рельсам (интересно, используются ли там амортизаторы с переменной жесткостью и регулируемые стабилизаторы поперечной устойчивости?). Опять же, благодаря системе ночного видения, прорубим взором то, что другим сделать никогда не удастся. Скоростные подхваты будут доступны игроку благодаря опции турбо-ускорения. Можно просканировать дом на наличие интересных объектов... Это знакомо, а что-то действительно новое? Машина теперь имеет на вооружении целых три вида оружия: плазменный пистолет, лазер, и ракеты. В наличии также защитное электрическое поле, микро-джэм для открывания ворот и взлома защитных систем. Все это, вместе с применением новой интерактивной системы ведения боя, может действительно сделать геймплей игры интереснее. Только вот много непонятного пока... Например, что это за новая интерактивная система? Поэтому оцениваем все трезво, с изрядной долей скепсиса!

Всего разработчики обещают состряпать порядка одиннадцати масштабных, сюжетно-обоснованных миссий. Как уже говорилось, планируют подтянуть графику (судя по ролику, она действительно подтянулась, но не так существенно, как хотелось бы) и звук.

Релиз игры намечен на конец следующего года, поэтому усовершенствовать и улучшать произведение еще можно.





Система ночного видения в действии... только кто это на нас смотрит!!

Павел ШУМИЛОВ

Kohan II: Kings of War

★ Жанр **3D RTS** ★ Издатель **Take-Two Interactive** ★ Разработчик **TimeGate Studios** ★ Дата выхода **III квартал 2004** ★ Сайт **www.timegate.com/kow**

Kohan: Immortal Sovereigns и случившийся позже приквел Ahriman's Gift были в высшей степени благосклонно приняты критикой, но - вот парадокс - не снискали лавров у публики. Заинтересованные личности смотрели на них, говорили "ух ты", "amazing" и прочие соответствующие ситуации "wow", да и отправлялись восвояси играть в творения Blizzard, Westwood и Ensemble. Оккупировавших стратегический Олимп грандов тяжело с наскока растолкать локтями, да и магию имен-брендов не перешибешь одной лишь оригинальностью. Но те, кому нужно, игру оценили (а те, кто пропустил, пусть кусают уши), и продолжение не могло не появиться. Фактически, в Kings of War кардинальное изменение всего одно - мир Kohan стал трехмерным. Рельеф отныне наглядно отображается на карте, герои щеголяют уникальными текстурами и анимацией, а ответственность за магические спецэффекты возложена на акселераторы. Но не думайте, что технология делает приятное лишь глазу. Замки, например, стали полноценными населенными пунктами с набором строений и укреплениями по периметру, ло-







В мире Khaldun появилась вода! Насчет флота, правда, пока ничего не слышно...

гичным образом привнеся в игру осады, стенобитные орудия, вылазки и суетящихся с ведрами пейзан. Суетящихся, замечу, "на автомате". Вы генерал, а не мэр, - это девиз всей серии, отличающейся сверхпродуманным подходом к RTS-банальностям. В Kohan II операции по сгонке лишнего жира продолжены, в частности, будет переработан интерфейс. Он упростится, похудеет до прозрачности, станет стыдливо прятаться за экраном, пока не позовут, а для профи и вовсе превратится в рудимент - все важное развесят на "горячие клавиши". Модифицирована боевая система (все ли помнят, что в серии воюют не толпами, а командами-партиями?) - отрядам добавят пару слотов для прикрытия support units с флангов, а капитанов посадят на коней. Подведем же краткие итоги: достойная концепция обогатится идеями, продолжение отличной игры предстанет перед зрителями во всей красе 3D, а поклонники снова пошуршат страницами захватывающей фэнтези-саги. Если это не стоит мессы, если народ так и не оторвется от "Варкрафта" - так лучше бы жанру отдать концы еще в песках Арракиса.

Павел ШУМИЛОВ

Lawman

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Techland** ★ Разработчик **Techland** ★ Дата выхода **Не объявлена**
★ Сайт **www.techland.pl**

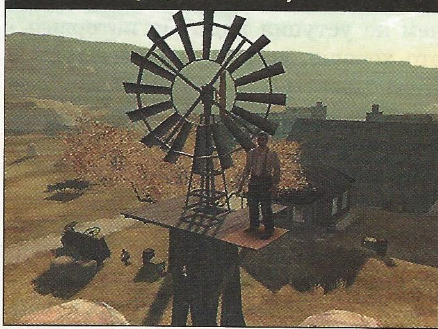


В 1970 году британский режиссер Майкл Виннер отправился покорять Голливуд, и первым его творением стал вестерн с Бертом Ланкастером в главной роли. Кино про серьезного слугу закона, не задающегося вопросом, оправдывает ли цель средства, и наводящего порядок самыми действенными методами - добрым словом и револьвером. Хотя два револьвера - это еще действеннее. Фильм назывался Lawman.

В году 2004 маститый польский издатель Techland, которого вы должны помнить по недавнему футуристическому шутеру Chrome, объявил о разработке FPS в антураже Дикого Запада. И называется игра, что характерно, тоже Lawman. Неординарный ход в период повальных копирайтов и значков TM после каждого имени. Как бы не пришлось полякам спустя некоторое время объявлять о переименовании новорожденного. Есть ли прямая связь между этими двумя культурными явлениями, наука пока не в курсе, но согласитесь, нелогично лепить ярлычок Die Hard на аркаду про белок, собирающих орехи для батончика Nuts.

А с логикой у разработчиков, судя по первым каплям информации, все в порядке. Герой игры, знатный ганфай-

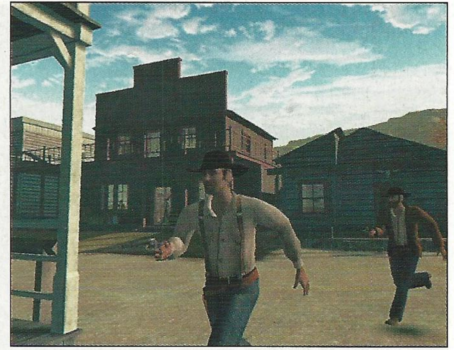



Высоко сижу, далеко гляжу


Повешенный и бандиты - классическая мизансцена



тер, путешествует по непаханым североамериканским просторам и занимается в процессе отстрелом всяческого отребья. Негодяи, только что сошедшие с плакатов "их разыскивает милиция", рвутся ответить взаимностью и огорчить нашего законника до невозможности. Восемнадцать аутентичных видов оружия, знакомый всем по тем же вестернам мир: салуны, города-призраки, дуэли на пыльных улочках, захватывающие погони и, конечно, лошади - все это работает на атмосферу. На непарнокопытных можно будет ездить верхом - такая вот замена модной нынче технике в FPS. А вот обещания устроить player customization & progress удивляют - чего развивать и настраивать-то, все равно без ловкого дерганья мыши за хвост победы не видать, как людям - "Пепси" без Роберто Карлоса. Красивости рисует движок Chrome, тут за качество можно не волноваться. Для полного счастья осталось только договориться с Морриконе.



Александр ВАСНЕВ

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **Vivendi Universal** ★ Разработчик **High Voltage Software** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.leisuresuitlarry.com**



А спаиванием заниматься нехорошо



Очередной этап на пути к славе



Какие у тебя большие г... глаза!

Грустная история о том, как умирала надежда

Через некоторое время после объявления о начале работ по созданию игры, в Сети стали распространяться слухи о том, что издатели из Vivendi Universal одумались и все-таки пригласили Эла Лоуи для работы над новым проектом. Доползли эти слухи и до нашей редакции. И зародилась в наших сердцах надежда на то, что доброму, разумному и вечному все-таки есть место в этом мире. А через пару месяцев к нам в руки попала переписка между одним из разработчиков LSL: Magna Cum Laude, Гэри Окмином - автором диалогов в игре, и Элом Лоуи (информация взята с сайта www.allowe.com), и надежда, так и не успев перерасти в уверенность, скоропостижно скончалась.

From: Cary Okmin
To: webmail@allowe.com
Sent: Saturday, April 10, 2004 2:03 AM
Subject: Writer for LSL: Magna Cum Laude

Привет Эл!
Прежде всего, я хочу высказать Вам благодарность за влияние, оказанное Вашим творчество на мое сексуальное развитие. Я пишу эти строки с большой долей почтения, поскольку я и мой коллега были приглашены для написания диалогов игры LSL: Magna Cum Laude. Нет необходимости говорить о том, как мы были взволнованы тем фактом, что сможем приобщиться к этому культурному явлению. Наша работа была закончена год назад, но лишь недавно я узнал, что Вы не участвуете в этом проекте. И хотя я и не владею всей информацией касательно данного обстоятельства, мне захотелось написать Вам и высказать свою благодарность за все то, что вы сделали (вне зависимости от Вашего участия или неучастия в создании конкретно этой игры).
Было здорово и очень почетно для нас работать в мире, который Вы создали и в который вложили столько любви и умения.

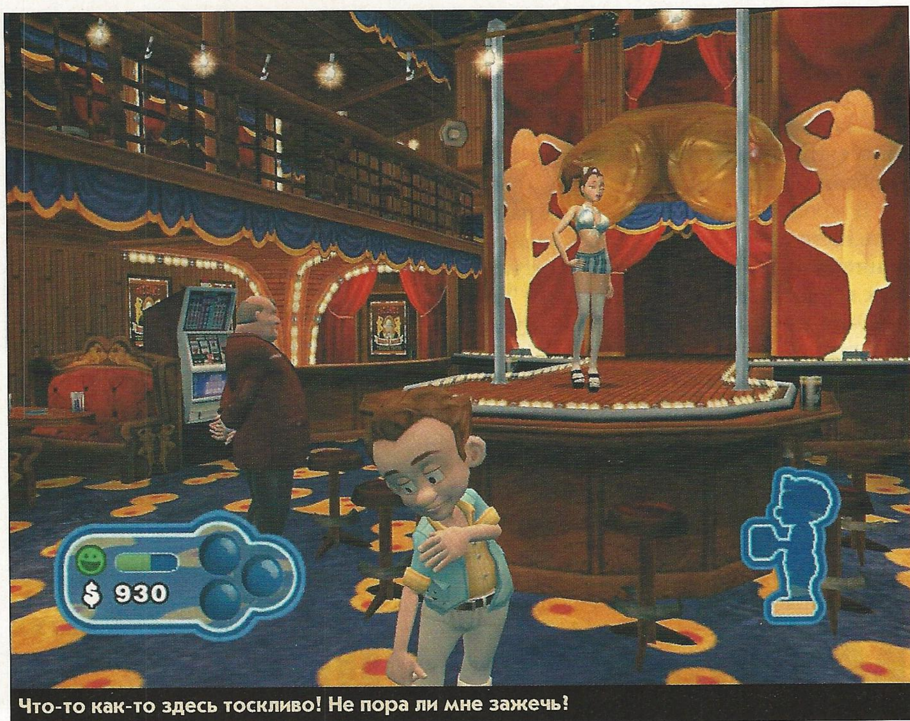
Спасибо
Гэри Окмин (Gary Okmin)

Что ж, спасибо, Гэри. Очень приятно было все это от тебя услышать. Надеюсь, что ты получил такое же удовольствие, работая с Ларри, как и я в свое время.
Но я был очень удивлен тем, что игра не вышла в течение полугода с того времени, когда вы закончили свою работу. Я обычно писал тексты за считанные часы до начала студийных записей, а иногда и во время них.
Очень жаль, что мы не смогли пообщаться во время вашего творчества. Я бы с удовольствием подключился к созданию игры, но, видимо, у VU есть свои причины, чтобы не приглашать меня для участия в разработках.

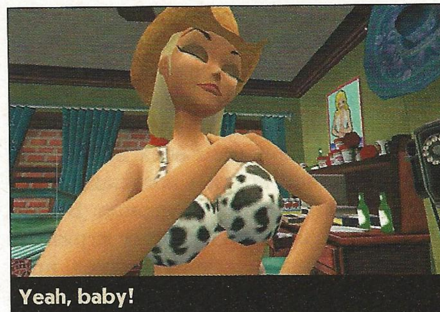
Эл Лоуи

Близится, близится время выхода в свет самой загадочной, самой таинственной игры этого года, чья загадочность и таинственность целиком и полностью связана не с содержанием проекта, а со всей той информацией, которая сопровождает процесс разработки очередной адвентюры по вселенной Larry. Именно по вселенной, ибо, наверное, все уже в курсе, что в LSL: Magna Cum Laude главная роль отведена идеологическому последователю жизненного кредо Ларри Лаффера: его племяннику, тоже Ларри, Ларри Лавэджу. Разработчики, в числе которых все же не числится создатель всех предыдущих игр серии - Эл Лоуи, клянутся в верности идеалам ларризма и не перестают обещать нам уйму красивых девушек и пикантных шуток. Правда, кое-где проскальзывает сомнительное сравнение будущей игры с фильмом "Американский пирог" (в плане юмора), но мы все-таки постараемся сохранить веру хоть во что-нибудь и сделаем вид, что ничего не видели, а если и видели, то не поняли. Чтобы показать, что действительно будет так же смешно, как и раньше, девелоперы дошли даже до того, что опубликовали совместное интервью дяди и племянника, где Ларри-старший, гордо стуча кулаком в грудь, восклицает: "Моя школа!", а младший с той же помпой рассказывает о соревновании по охмурению всего, что движется, которое состоялось в день рождения Лавэджа, и где племянник ни в чем не уступил дяде. Но интервью - это хорошо, но нам нужны факты и только факты.

А факты гласят следующее. Ларри-младший, самый любвеобильный неудачник в мире, учится на типичном факультете типичного американского колледжа. Учится-мучится и все время мечтает о немеркнущей славе дяди... Но вот, о чудо, одна американская телекомпания выбрала данное учеб-



Что-то как-то здесь тоскливо! Не пора ли мне зажечь!


Yeah, baby!

ное заведение в качестве съемочной площадки очередного реалити-шоу. Тут-то Лавэдж покажет себя во всей красе и, наконец-то, станет достоин гордого имени Ларри. Но не только этим будет хороша грядущая игра. Так, сообщается, что помимо квестового похода за симпатиями пышногрудых и длинноногих студенток для нас заготовлено целых 12 встроенных мини-игр (видимо, целью этих вставок является снятие напряжения после очередного удачно проведенного соблазнения, правда, есть некоторая нестыковочка с количеством, ибо барышень-то - 15).

Отдельную гордость у разработчиков вызывает новый графический движок, демонстрирующий все красоты матери-природы (и не только ее) в полном 3D. Правда, судя по скриншотам, трехмерность эта может и полная, но не супер, а местами еще и чрезмерно угловатая. Стоит упомянуть также и диалоги суммарным объемом 90,000 слов. И если все эти 90 тысяч лексических единиц будут употреблены правильным образом, то это хорошо, а вот если нет, то... об этом лучше даже не думать.

И все же, несмотря на все клятвы и потуги создателей LSL: Magna Cum Laude убедить нас в том, что будет всем счастье в конце года, тот факт, что для самого Эла Лоуи по непонятным причинам не нашлось места в команде разработчиков (не самой опытной команде, прямо скажем), печалит и настораживает одновременно, ведь гении на дороге не валяются...

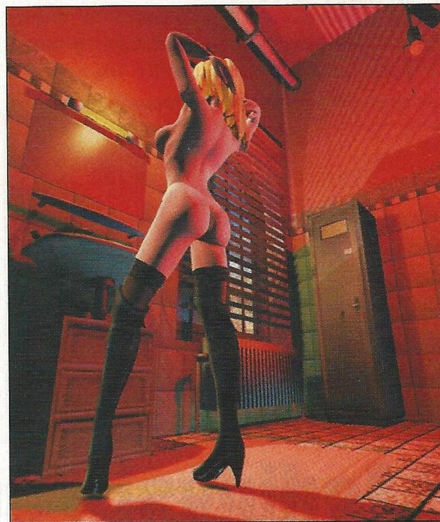
Вадим ПАЛОНИН

Lula 3D

★ Жанр **3D erotic action-adventure** ★ Издатель **CDV** ★ Разработчик **CDV** ★ Дата выхода **III квартал 2004** ★ Сайт **www.lula.de**



В таком наряде и на улицу! Бедные автостраховщики...

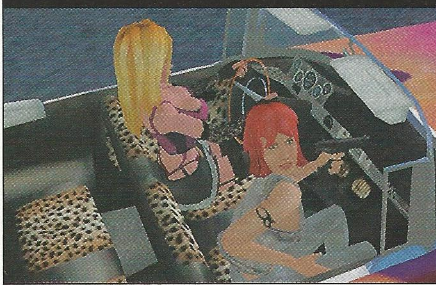


Существуют игры, которые не должны переходить в 3D, даже если того настойчиво требует время. Эти игры - шахматы, "Тетрис", "Монополия", "Сапер" и Wet. Все потому, что пластмассовая девушка, при всех своих 32-битных текстурах на всем-чем-можно, умелом наложении динамических теней там-куда-нужно и кропотливой анимации того-чего-надо, все же не дотягивает до старой знакомой рисованной подружки, чем, безусловно, крайне огорчена.

Современная Лула - продюсер эротических фильмов. И все у нее складывалось прекрасно до того момента, когда таинственные незнакомцы в масках проникают в ее особняк в Беверли-Хиллз, откуда увозят в неизвестном направлении трех самых сисястых актрис, которым вот-вот предстояло сняться в очередном XXX-блокбастере а-ля "In Diana Jones". Хорошо еще, что камеры системы наблюдения все зафиксировали: подозрительный черный микроавтобус и... вот она, первая улика, спичечный коробок с логотипом пользующегося дурной славой клуба в Сан-Франциско. Нельзя терять ни минуты! Лула заводит свой гоночный родстер и - вперед, во власть игрока.

А властвовать есть над чем: 36-24-36, как-никак. В дюймах, естественно. Сюжет проведет героиню по двенадцати основным локациям и двадцати дополнительным. Где нужно - будет драка с применением всех доступных средств, в частности - ноготков, которым позавидует иная тигрица. В других ситуациях Лула выдаст стриптиз у шеста, соблазнит, кого следует, продемонстрирует новинки сексуальной моды, погоняет на авто. "Интенсивные эротические сцены" тоже в меню, причем разработчики утверждают, что все заснято по высшему разряду с применением моушен-кэпчура и технологии "Прыгающая грудь".

"Тельма и Луиза"!



В процессе игры глаз будут радовать не только достоинства главной героини, но и полусотни дополнительных грудастых красоток, которые "более чем расположены доставить удовольствие".

Среди приколов - возможность наблюдать за происходящим с помощью камеры, которую таскает на ошейнике Дасти, собака Лулы. Да, управление - самое, что ни на есть "мышиное".

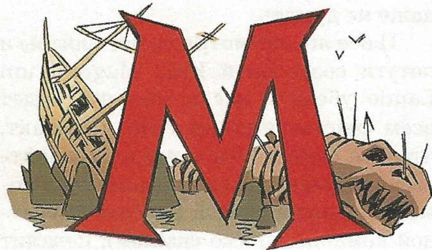
Немного настораживает срок, на протяжении которого проект находится в разработке. Такое впечатление, что то, что получилось, не устраивает самих девелоперов. Лула, она все же, прежде всего, сексуальный объект, а не кикбоксер. И в данном случае нам значительно интереснее разгадывать сюжетные паззлы и попадать в пикантные ситуации, а не махать ногами. Пусть и 3D, затянутыми в черный латекс.



Владимир ЧАПЛЫГИН

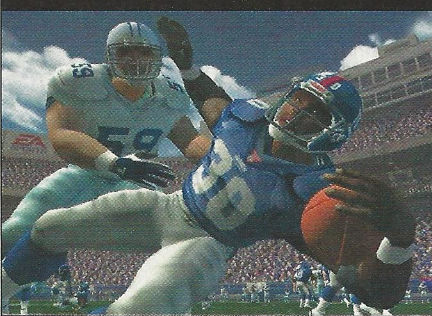
Madden NFL 2005

★ Жанр **Спортивный симулятор** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **Tiburon/EA Sports** ★ Дата выхода **Август 2004** ★ Сайт **www.easports.com/games/madden2005/home.jsp**



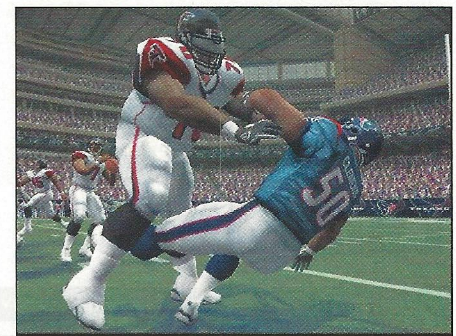
Руководство Electronic Arts собирается с особой помпой отметить в этом году пятнадцатилетие своего самого старого спортивного тайтла - Madden NFL и поэтому постоянно заявляет, что на сей раз все основные силы будут брошены именно на этот проект. Напомним, что за историю своего существования 14 игр данной серии разошлись на различных платформах общим тиражом свыше 37 миллионов экземпляров. Подобного результата не добивался ни один другой спортивный продукт.

От меня так просто не убежишь



К началу E3 разработчики уже закончили работать над графическим ядром и представили на суд зрителей пусть и сырую, но вполне сносную версию своего детища. Именно этот движок ляжет в основу всех остальных спортивных продуктов издательства. Так что, давая предварительную оценку внешнему виду Madden NFL 2005, следует держать в уме всю линейку. По сравнению с прошлым годом резкого увеличения качества графики замечено не было. К счастью, стагнации тоже не наблюдается. Как и в прошлые времена, нам предложили не прыгать, сломя голову, на самую вершину, а попросту подняться еще на одну ступеньку. Модели футболистов выполнены блистательно. Все игроки высшего дивизиона соответствуют реальным прототипам, а знаменитости могут похвастаться полным портретным сходством.

Что касается улучшений в области искусственного интеллекта, то в этом году помимо общих усовершенствований львиная доля усилий программистов в данной области была направлена на реалистичное взаимодействие ресиверов с крайними защитниками.



С таким весом он завалит кого угодно

На сей раз продвигать Madden NFL 2005 в геймерские массы будет линейный игрок из Baltimore Ravens Рей Льюис (Ray Lewis). Выбор на него пал не случайно, по результатам последнего сезона Рей был признан лучшим американским футболистом защитного плана.

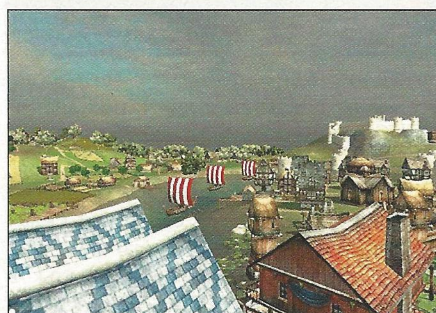
Дмитрий СМЫСЛОВ

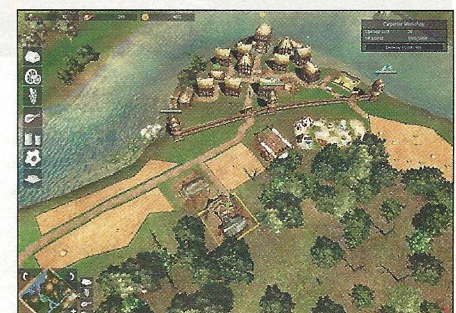
Medieval Lords

★ Жанр **City Builder** ★ Издатель **Monte Cristo** ★ Разработчик **Monte Cristo** ★ Дата выхода **Осень 2004** ★ Сайт **www.montecristogames.com**

"Вот вы говорите, "царь, царь", а думаете нам, царям, легко?" - вопрошал подгулявший управдом у ошарашенной супруги Ивана Грозного. Если вы до сих пор убеждены, что легко, то именно для вас предназначен новый city builder от Monte Cristo.

В упрощенном смысле ML - это Sim City в средневековых интерьерах и с соответствующим колоритом. К примеру, вместо проблем нехватки жиз-





ненного пространства ввиду перенаселенности, придется пожинать плоды неудачного расположения города, когда река или горы блокируют его дальнейшее расширение. С другой стороны, эти самые природные объекты станут непреодолимым препятствием для вторгшихся "групп товарищей" (а уж они-то вторгнутся, будьте уверены).

Так и получится, что львиную долю игрового времени придется загонять в рамки шесть основных параметров: численность населения, количество еды, спокойствие народных масс, защищенность города, размер казны и уровень технического развития. Их гармоничное сочетание обеспечит безбедную старость и добрую память в веках. В редкие минуты отдыха можно будет полюбоваться возможностями движка и подумать о вечных ценностях. Словом, ML - подходящее занятие для любого уважающего себя компьютерного эконома, и пропустить ее будет непростительной ошибкой.


Надежная оборона - залог успешного развития

Александр ВАСНЕВ

Men of Valor: Vietnam

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Vivendi Universal** ★ Разработчик **2015** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.menofvalorgame.com**

Если бы в этом лучшем из миров все шло так, как было запланировано, то, наверное, сейчас мы не сидели и не строили предположения о плюсах и минусах очередного исторического шутера компании 2015, а вовсю прочесывали джунгли Вьетнама с M16 наперевес. Но, видимо, желание в очередной раз до основания потрясти рынок компьютерных игр заставляет девелоперов перенести релиз Men of Valor: Vietnam на конец этого года, чтобы успеть довести до идеального блеска все, что только возможно. Поэтому придется нам запастись терпением и ждать, а чтобы этот процесс происходил менее болезненно, есть смысл узнать, что новенького слышно о проекте, и какие сюрпризы ждут нас впереди.

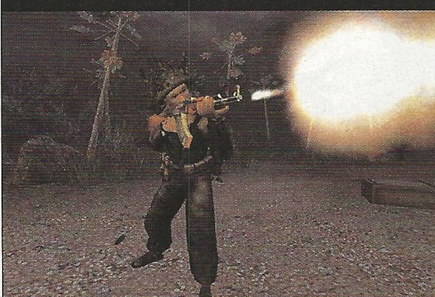
Приключения морского пехотинца Дина Шеппарда заставят игрока на протяжении 16 миссий почувствовать на своей собственной шкуре все прелести жизни американских военных, участвовавших в данном конфликте. Среди заявленных типов заданий (многие из которых будут иметь реальную историческую основу) числятся: спасение с поля боя пилотов сбитых вертолетов, разведывательные операции, освобождение военнопленных, зачистки и вертолетные рейды в гости к последователям Хо Ши Мина. Происходить все это будет в разнообразных локациях: тут и джунгли, и развалины старых храмов, и сеть подземных туннелей, и даже маленькие населенные пункты. Сообщается также и о том, что помимо исполнения воинского долга на своих двоих у Дина Шеппарда будет возможность поработать стрелком вертолета, а также порассекать по местным водным пространствам на плавсредствах с мотором. В ходе практически всех операций нам суждено выполнять поставленные задачи, сражаясь бок о бок с соратниками, чье поведение будет настолько реалистично, насколько это вообще возможно. В качестве предпосылок для данного заявления служат два факта: использование при создании игры мемуаров ветеранов Вьетнамской войны и продвинутая система скриптов, с помощью которой и будет достигаться на деле весь реализм. К разряду интересных можно отвести и обещания девелоперов передать в игре атмосферу боевого братства, доблестных и геройских поступков американских солдат (а то, судя по сообщениям СМИ об иракской войне, у публики могут складываться неправильные представления о типичном героизме янки).

Помимо столь великолепного сингла нас ждет полноценный мультиплеер, где у игроков будет возможность повоевать не только на стороне американских войск, но и попробовать свои силы, сражаясь вместе с вьетнамскими партизанами. О типах будущих многопользовательских баталий информации пока мало, известно лишь, что в качестве территорий для разборок заготовлены те же локации, которые используются в одиночной игре.

Из последней информации, касающейся разработки игры, стоит отметить сообщение о новом саундтреке к MoV, который записал сам Айнон Зур (Inon Zur). Для тех, кто не в курсе, сообщаем, что мистер Зур ответственен за музыкальное сопровождение к таким играм как Icewind Dale 2, Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal и Lionheart: Legacy of the Crusader. Что ж, судя по всему, за этот компонент игры волноваться не стоит. Зная репутацию 2015, единственное, о чем есть смысл беспокоиться, это о правдоподобности даты релиза.


Эй, хозяева! Есть кто живой?


Из пушки по воробьям


Похоже, одним борцом за демократию стало меньше

Юрий ПАШОЛОК

Midway

★ Жанр Action ★ Издатель SCI Games ★ Разработчик Mithys ★ Дата выхода III квартал 2005 ★ Сайт www.sci.co.uk

Битва за атолл Мидуэй вошла в историю как одна из первых морских баталий, в которой главную роль играли не крейсера или линкоры, а авианосцы. Всего за полгода до этого сражения носители самолетов рассматривались как второстепенный класс кораблей.





До недавнего времени тема битвы за Мидуэй была уделом варгеймов. Лед тронулся осенью 2002 года, когда состоялся релиз Battlefield 1942, одна из карт которой была создана по мотивам знаменитого морского сражения. Незадолго до E3 тема Мидуэя всплыла снова, на этот раз в виде игры, которая так и называется - Midway.

Впервые информация данной игре появилась в позапрошлом году, но тогда у нее еще не было издателя. На этот раз детище Mithys оказалось под крылом у известного английского издательства SCI. Одновременно с обретением солидного паблишера окончательно прояснилась концепция игры, и выглядит она многообещающе.

Изначально детище Mithys было стратегией, теперь же Midway создается по тем же принципам, что и Battlefield 1942. Игрок сможет управлять любым видом техники, начиная с истребителя и заканчивая авианосцем или линкором. Правда, управление кораблями будет сводиться к общим приказам, то есть самому пострелять из зенитки не получится. Разработчики Midway обещают выдать на-гора полноценную кампанию, которая начнется избиением американского флота в Перл-Харборе, а закончится битвой, которая дала название игре. Для любителей мультиплеера предназначено несколько вариантов баталий, в которых сможет принимать участие до шестнадцати человек одновременно.



Равнение на волны!

За прошедшие с первого показа два года игра заметно изменилась. Разработчики избавились от большинства исторических ляпов (эсминцев типа "Флетчер", которых на Мидуэе не было, в мешке не утаишь), заодно улучшив движок. Графика сейчас является одним из главных козырей Midway, как дело обстоит со всем остальным, можно будет узнать следующим летом.

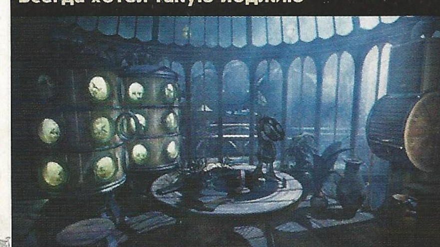
Дмитрий СМЫСЛОВ

Myst 4: Revelation

★ Жанр Adventure ★ Издатель Ubisoft ★ Разработчик Ubisoft Montreal ★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт www.mystrevelation.com

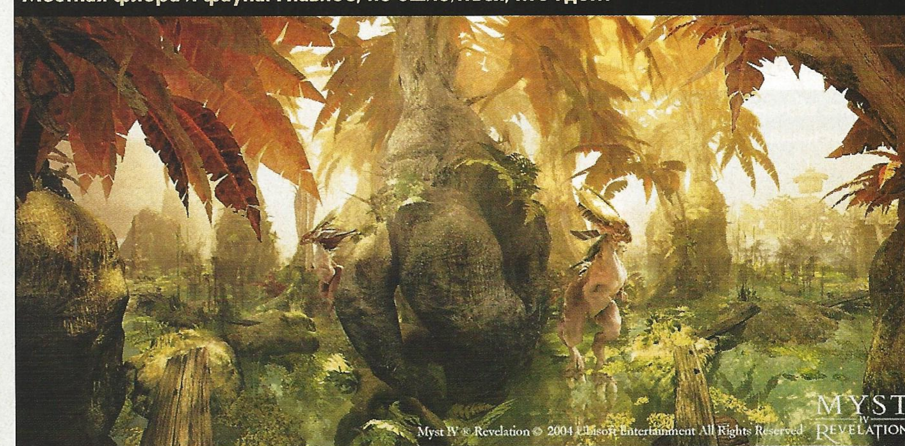
Поклонники классических квестов, внимание! Из бездонных недр Ubisoft дошли вести о начале работ над очередным продолжением основоположника целого жанра, Myst 4: Revelation. Авторы решили отречься от не снискавших любви публики фишек, вроде вида от третьего лица или мультиплеера, обратившись к нетленным ценностям: фотореалистичным задникам и высококачественным видео, point-n-click, витиеватому сюжету и головоломкам "не для средних".

В четвертом эпизоде предстоит встреча с парой негодяев, знакомых поклонникам серии аж с оригинальной Myst, братьями Сиррусом и Ахенаром. За совершенные некогда злодеяния они были заключены собственным отцом, писателем Аргусом, в изолированные миры. Именно по ним, а фактически - по закоулкам больного сознания братьев, и придется странствовать в поисках некоей пропавшей девочки. Наградой за распутывание хитроумного сюжетного клубка станет разгадка истинной мотивации асоциальных отпрысков и настоящее Revelation, то есть Откровение.


Всегда хотел такую лоджию

Умудренные горьким опытом низкой популярности в массах URU: Ages Beyond Myst, издатели не доверили создание четвертой части Cyan Worlds, занимавшейся всей серией изначально, а отдали проект собственной монреальской студии. Удастся ли ей не ударить в грязь лицом, покажет время, но участие в записи игровой музыки Питера Гэбриела и Джека Уолла вселяет надежды на лучшее.


Валили его долго и целенаправленно



Местная флора и фауна. Главное, не ошибиться, кто где...

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

NBA Live 2005



★ Жанр **Спортивный симулятор** ★ Издатель **EA Sports** ★ Разработчик **EA Canada** ★ Дата выхода **I квартал 2005** ★ Сайт **www.easports.com**

Удивительно, как быстро летит время. Еще свежи воспоминания о "картриджах" со старыми версиями NBA Live для почившей в бозе приставки SEGA Mega Drive II, которая в середине девяностых годов казалась вершиной прогресса, наиболее продвинутой и интересной вещью! Сложно поверить, но в следующем году серия NBA Live будет праздновать совсем не маленький по игровым меркам юбилей - ей "стукнет" десять лет! Поэтому неудивительно, что анонсировали "юбилейный" проект загодя - по всем правилам рекламного искусства. Все еще в Live 2004 играют, а уже надо ждать версию 2005 года. Что ж, последний баскетбольный релиз от EA Sports ознаменовал собой "выздоровление" серии, игра была интереснее и логичнее, нежели бросавшиеся в крайности предшественники. Стало быть, юбилейная будет еще лучше? Что говорят по этому поводу сами разработчики?

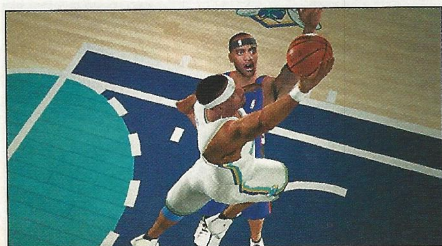
Поклонники серии наверняка помнят об усовершенствованной системе управления игроком, которую товарищи из EA Sports назвали Freestyle Controls. Суть ее заключалась в варьировании поведения игрока с мячом, когда его ноги касаются площадки. Все эти финты с дриблингом, пивотами и разворотами. В NBA Live 2005 система управления совершенствуется еще дальше и получает абсолютно нескромное название Freestyle Revolution! Вам интересно, что за революцию подготовили товарищи из EA Sports? Теперь варьировать движения игрока вы сумеете даже в воздухе! Сложно даже вообразить, как это будет реализовано, но разработчики утверждают, что броски сверху, проходы и затяжные прыжки теперь будут выглядеть еще изощреннее и разнообразнее, что будет хорошо не только с эстетической точки зрения, но и принесет чисто игровые преимущества. Все это, конечно же, радует, но остается открытым вопрос о практической реализации такого новшества. Даже самый прыгучий баскетболист "зависает" в воздухе на считанные мгновения. Да, он может сделать в прыжке "ветряную мельницу" или переложить мяч с руки на руку - согласно обстановке на площадке. НО! Он видит ситуацию собственными глазами и действует автоматически, согласно выработанным на тренировке рефлексам. А что будет делать за компьютером игрок? Как он сможет оценить ситуацию не только исключительно быстро и адекватно, но и с помощью далеко не самого наглядного вида от третьего лица? Остается предположить лишь, что под "революцией" товарищи из EA Sports понимают набор новых фаз движений (конечно же, заранее отснятых), которые вы сможете выбирать во время прохода или прыжка. "Контроль за руками" баскетболиста останется за компьютером. Кстати, новшество касается не только игры в нападении, но и защиты. Freestyle Revolution доступна и для обороняющихся игроков! Наглядно это будет реализовано, например, при выполнении блок-шота высокими прыгучими игроками вроде Джермейна О'Нила или Бэна Уоллеса. Тут, опять же, со слов разработчиков, вы сами сможете выбрать, куда и как сильно смахнуть мяч - на трибуны или "in the face" соперника. В общем, все это достаточно интересно, но не менее туманно. Разберемся в процессе ознакомления с релизом.

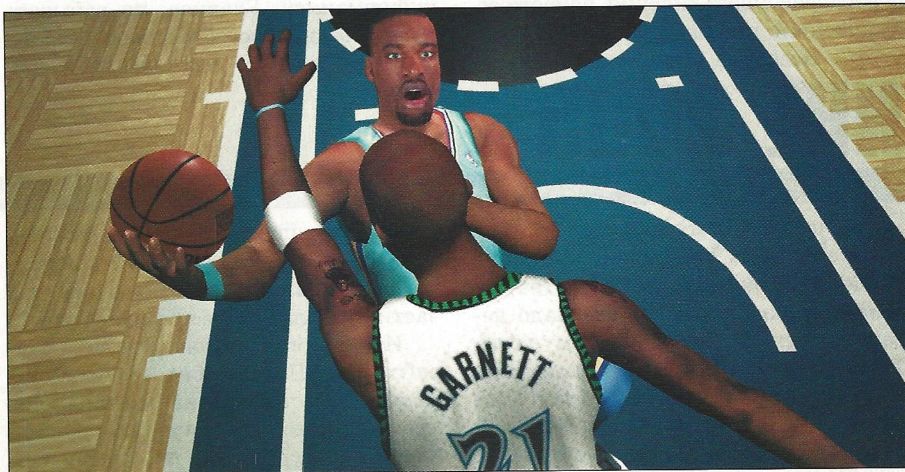
Еще одним интересным нововведением NBA Live 2004 была раздельная анимация для всех десяти игроков, находящихся на площадке. Центровые боролись за позицию внизу, атакующие защитники выходили для получения мяча на дугу, разыгрывающие отдавали команды по комбинациям. Происходящее на площадке от этого стало выглядеть на порядок естественнее, но какая-то незаконченность оставалась. Постоянно не покидало ощущение некой кучности и тесноты. Обыграть игрока чисто, без нудного продавливания или контакта на грани фола в нападении было очень непросто. Все выглядело несколько суетливо, особенно, если смотреть на монитор с позиции не играющего, а стороннего наблюдателя. В некотором роде - "антибаскетбол". Работа в этом направлении ведется! И, как обещают, в новом произведении игровой процесс станет чище и понятнее. Что ж, охотно верим, и просим также отучить игроков скользить по площадке!

Визуальная часть игры, всегда безупречная, остается таковой только потому, что программисты год от года шлифуют и без того безукоризненный графический движок серии. Вот и для нового произведения они подготовили ряд косметических "подтяжек" направленных на улучшение текстур, с помощью которых создаются образы виртуальных игроков. Больше деталей лица, четче рисунки на майках, подробнее выполненные кроссовки. Все это, естественно, повлечет некоторый рост системных требований, но однозначно заставит нас вновь замереть в изумлении, разглядывая очередной захватывающий повтор красивого момента, которыми традиционно радует нас игра.

Из чисто игровых дополнений следует отметить усовершенствование Dynasty Mode. Руководить любимой командой вы сможете на протяжении 25(!) сезонов кряду. Заполучать новичков, заключать контракты со свободными агентами и игроками, пользоваться информацией о состоянии дел в лиге. В общем, это для тех, кто любит совмещать спортивные симуляторы с менеджментом.

EA Sports стараются вовсю, чтобы порадовать к юбилею отличной игрой всех поклонников виртуального баскетбола. Да, время летит быстро. Мы не заметили, как пролетели девять лет, а уж несколько месяцев, которые отделяют нас от релиза, точно пройдут незаметно. Будем ждать.





Neighbours From Hell 3

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

★ Жанр **Puzzle** ★ Издатель **JoWooD** ★ Разработчик **JoWooD** ★ Дата выхода **I квартал 2005** ★ Сайт **www.neighbors-from-hell.com**

Маленький и проворный негодяй Вуди (не иначе - родственник дятла из старого американского мультфильма) продолжает портить жизнь своему соседу. И хотя вторая часть, по большому счету, провалилась, выход Neighbours From Hell 3 уже заявлен. Как и выход нескольких переизданий и версий для консолей. Но надежда, что разработчики выведут игру на новый качественный уровень, еще жива. Ах, извините, нам только что сообщили, она умерла.



Павел ШУМИЛОВ

Neuro

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Разработчик **Revolt Games** ★ Дата выхода **2005 год** ★ Сайт **www.revoltgames.com/r_neuro_announce.html**



Ненаглядная демонстрация динамического освещения



В Neuro, как во всяком уважающем себя киберпанке, темно и мрачно

То, что в будущем человечество выйдет в космос, расползется по Галактике и продолжит заниматься любимым делом, глобальными и локальными конфликтами, вы уже знаете из истории Homeplanet, лучшего космосима прошлого года. А вот о важной роли нейроимплантов в этом мире - возможно, нет. Изобретенные в одном из независимых анклавов, на Клото, эти микрочипы стали причиной гражданской войны, разделения общества на "чистых" и "нейрозависимых", и перехода планеты к клановой системе. Спустя два года после изгнания клана Тройден (см., опять же, Homeplanet) в занимающейся биотехнологиями корпорации "Парсонс Биокэмикалс" исчезает офицер безопасности. Спецслужбы начинают расследование, не подозревая о масштабах надвигающихся бедствий...

Главная изюминка "Нейро" - это пси-контроль. Потратив определенное количество пси-энергии, наш герой может исцелить свои раны, изучить окружающую ситуацию с помощью экстрасенсорного видения, нанести оглушающий противника ментальный удар... Но самое интересное в бойце-псионике - это его умение проникать в сознание окружающих. Проникновение бывает как частичным (посмотреть на мир чужими глазами, осторожно разведать обстановку), так и полным ("донор" берется под контроль и поступает под ваше управление). Во втором случае тушку можно активно использовать в общественно-полезных целях: нажимать кнопки, стрелять по врагам, занимать стационарные огневые точки и делиться с вами информацией. Главное, не забывать при этом про свое бесхозное тело. За счет правильного применения и грамотной прокачки пси-способностей 60-70% игры можно будет пройти иным, отличным от стандартного FPS, способом. Но и любители побегать, не отпуская курок, не будут обижены.

В Revolt Games не создают "убийцу" DOOM 3 или Half-Life 2. Не стесняются признавать похожесть их игры на известные шутеры прошлого (Messiah и System Shock, к примеру). Не сотрясают основы. Они просто делают хороший сюжетный FPS, опираясь на плечи предшественников. Это подкупает. Как и лозунг сектантов "Мы верим - этот мир реален".

Владимир ЧАПЛЫГИН

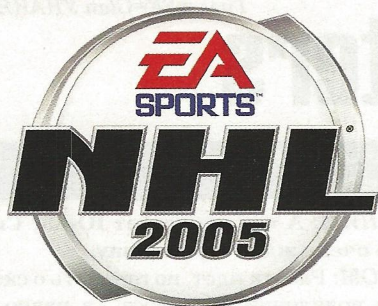
NHL 2005

★ Жанр **Спортивный симулятор** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **EA Sports** ★ Дата выхода **Октябрь 2004** ★ Сайт **www.easports.com**

В прошлом году нанятая боссами Electronic Arts канадская компания Black Box показала своим соотечественникам из EA Sports, как надо делать классный хоккейный симулятор. Также в послужном списке компании 2003 годом датируется еще один маститый хит - Need for Speed: Underground. В этом году североамериканское издательство решило поберечь ценные кадры для других подвигов и передало разработку очередной части сериала NHL в прежние руки.

Итак, чем нас готовы удивить разработчики? Первая фича - Dynasty 2.0. Дело в том, что корень основных бед прошлогоднего Dynasty mode заключался в том, что сам по себе режим





оказался достаточно сыроватым и не был обкатан до идеального блеска. За минувший год все стало на свои места. В NHL 2005 геймеры получат еще больший информационный простор и свободу действия. Для этого в игру введена новая электронная система оповещения, что позволит принимать более взвешенные и рациональные решения. Помимо этого в "Династии" к старым задачам добавится целая россыпь свежих игровых целей, а рейтинг владельцев клубов станет более динамичным.

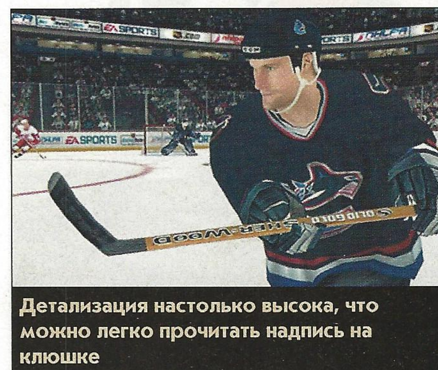
Вторая особенность - разделение системы Open Ice Control на несколько частей. Теперь одна составляющая отвечает за управление не владеющим шайбой хоккеистом в момент паса а-ля UEFA Euro 2004, а другая отдувается за слаженную коллективную игру в защите. На практике это выглядит следующим образом: вы выкатываетесь свободным хоккеистом на ударную позицию и требуете от своих товарищей паса для быстрого щелчка по воротам. В защите же этот принцип действует точно таким же образом, только теперь вы призываете своего соседа совместно взять нападающего команды-соперницы в так называемую "коробочку".


Мавры в городе, то есть на льду


Срочно к цирюльнику, побриться

Самая главная новинка - система Play Calling. Ее суть заключается в том, что при очередном вбрасывании обновляется тактическая схема игры вашей дружины. Причем предлагаемые на выбор стратегии зависят от точки вбрасывания.

Существенным изменениям подверглась физика катания. Теперь система скольжения виртуальных игроков по льду полностью соответствует положению дел в реальном хоккее. Вашему подопечному достаточно сделать несколько мощных толчков, чтобы потом с высокой скоростью поехать по инерции и приберечь силы для очередного рывка во время обыгрыша соперника или в момент нанесения броска по воротам.

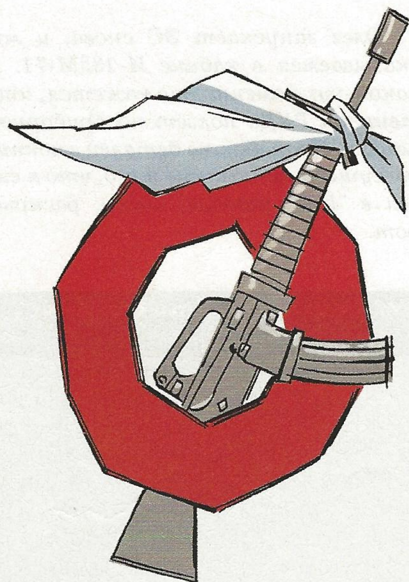

Детализация настолько высока, что можно легко прочитать надпись на клюшке

Наконец, не останутся в стороне все те аспекты, которые разработчики привыкли год от года доводить до почти что идеального состояния: система пасов, реалистичная физика, искусственный интеллект, графика и звуковое сопровождение. К концу октября NHL 2005 будет готова к выходу в свет.

Владимир ЧАПЛЫГИН

Operation Flashpoint 2

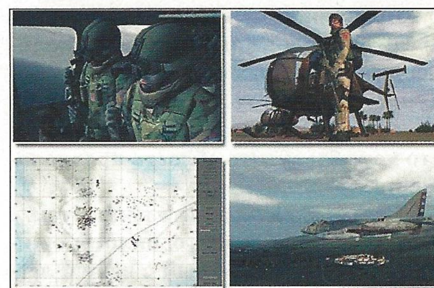
★ Жанр **Combat Simulation** ★ Издатель **Codemasters** ★ Разработчик **Bohemia Interactive Studio**
★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.bistudio.com/games/of2.html**



Operation Flashpoint 2, пожалуй, стала самым загадочным проектом нынешней E3. Издательство Codemasters еще за месяц до старта трехдневного выставочного марафона объявило о том, что среди прочих продуктов оно повезет в Лос-Анджелес долгожданное детище чешской студии Bohemia Interactive. Увы и ах, но ничего кроме устных заявлений разработчиков о своих ближайших планах мы вам предоставить не можем. Первая графика появится только этим летом.

Как ни странно, главной причиной отсутствия на выставке скриншотов является не то, что Operation Flashpoint 2 строится на абсолютно новом графическом ядре (поддержка новомодных штучек а-ля hardware transform and lighting, вертексных и пиксельных шейдеров прилагается), а то, что программисты Bohemia Interactive решили с нуля создать искусственный интеллект. Сначала чешские разработчики заставят кремниевые мозги соображать так, как это хотят они, потом полученный результат будет внедрен в движок игры, и лишь после этого можно говорить о полноценных in-game скриншотах. На данный момент полностью готова система обнаружения противников, а также кусок кода, отвечающий за передвижение персонажей во время сражений в зданиях. А еще программисты отказались от некоторых элементов интуитивного искусственного интеллекта и намерены по примеру компании 2015 поместить в свое детище как можно больше скриптовых сценок.

Что касается сюжета, то на сей раз нам предлагают отправиться в 1970 год и посетить сразу три локации: Юго-Восточную Азию, Центральную Европу и Африку. Что может объединять эти три абсолютно не связанные между собой места? Как ни странно, затянувшаяся война во Вьетнаме. Ведь не для кого не секрет, что во время данного конфликта численность американского контингента достигала 500 тысяч человек. Чем не повод для очередной альтернативной истории?


До недавнего времени сотрудники Bohemia Interactive Studio параллельно трудились над специальным тренажером для американских морских пехотинцев VBS 1 (Virtual Battlefield Systems 1). За неимением графики из Operation Flashpoint 2, предлагаем вам взглянуть на него

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

Pacific Fighters

★ Жанр **Авиасимулятор** ★ Издатель **1С, Ubisoft** ★ Разработчик **1С:Maddox Games**
★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.pacific-fighters.com**




Редкий кадр. Олег Медокс (не за штурвалом) на борту (не поршневого) самолета (без всяких пулеметов)

Конечно же, Олег Медокс был на E3, но какой смысл в суматохе выставки расспрашивать его о новом проекте? Сразу же после прилета в Москву мы настигли Олега в офисе.

Навигатор Игрового Мира: **Олег, в среде вирпилов ходит огромное количество различных слухов о ваших будущих продуктах. Давайте попробуем, если не расставить все точки на "i", то хотя бы сузить область предположений.**

Олег Медокс: Давайте попробуем.

НИМ: **Прежде всего, пилоты ожидают адд-он, названный с вашей легкой руки "патч 10+". Когда нам ждать новой порции самолетов и что конкретно там будет?**

ОМ: Ну, во-первых, там уже не 10, а 20 машин (быстро набирает на клавиатуре, что-то). Сейчас посмотрим точно. Ну вот, четыре модификации B-25, два И-185 с разными двигателями, семейство Яков, ЛаГГи и Спитфайры IX в ассортименте.

НИМ: Какой-то "красный" адд-он получился.

ОМ: Не совсем красный. Вот есть Фока А-6 и слегка переделанный IAR 81a.

НИМ: **Я вижу, что "Митчелл" так и не попал в список управляемых, а ведь красные пилоты в ВЕФ так ждали линейный бомбардировщик.**

О.М.: Работа над бомбардировщиком занимает времени раз в десять больше, чем над истребителем, а времени-то у нас как раз и не было. Мы вообще старались брать в патч те машины, которые проще всего было сделать из уже готовых. Но совсем без бомбардировщика красные пилоты не останутся.

Олег запускает "Забытые Сражения", версию 2.01. На экране возникает ЯК-9Б. Сквозь фонарь позади пилота видны головные части четырех ФАБ -100. Щелчок и задняя пара выскальзывает в открывшийся люк. Через некоторое время за ними следует вторая пара. Минуту спустя мне показывают, как из того же ЯК-9Б высыпается 128 ПТАБов.

ОМ: Ну, как? Годится в качестве бомбардировщика?

НИМ: *(радостно)* **Вполне!**

ОМ: Попасть, правда, довольно сложно и, когда бомбы на борту, центровка очень задняя, штопорит охотно. Но освоить можно.

НИМ: **А что же насчет Ю-88? Синие очень ждут эту машину.**

ОМ: Работа идет, но говорить о скором появлении "Юнкерса", а равно и Пе-2 я бы не стал. Там еще много чего не готово.

НИМ: **Что ж, подождем. Так когда же ожидается выход патча, и каков будет размер?**

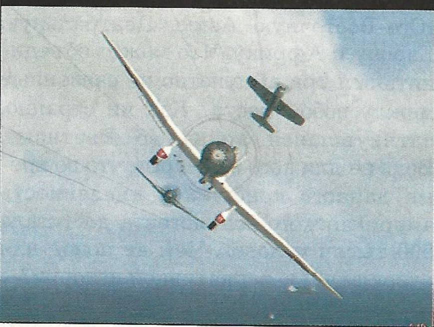
ОМ: Работу мы издателю уже сдали, думаю, что следует ждать очень скоро, если не сегодня. А файл получился на 112 Мб.

НИМ: **Олег, что было самым трудным при разработке "Ила"?**

ОМ: Моделирование самолетов и их модель в полете, конечно. Нам много помогали люди со стороны, но доводить каждую модель и кокпиты приходилось самим. Зато теперь мы располагаем уникальной базой трехмерных моделей самолетов и их кокпитов, и к ней есть большой интерес у наших коллег. В частности, наши самолеты уже летают у "Акеллы" в "Морском Охотнике", финны выпустили трехмерный виртуальный справочник, ну и есть другие заинтересованные люди на Западе. У нас есть вещи, которых просто нет больше ни у кого.

Олег запускает ЗС снова, и мы оказываемся в кабине И-185М-71. В какой-то момент мне кажется, что тень от РУДа ползет по приборной панели. Проработка деталей в кокпите существенно выше того, что я видел в "Иле" раньше. Сижу, раскрыв рот.

Этот самурай, считай, отлетался



- Ну, как вам этот дымный шлейф? Немного не то, что было в "Забытых Сражениях", не так ли?




Японцам с их малыми взлетными скоростями прыгать с палубы вниз не приходится, даже когда машина изрядно нагружена


Если авианосец идет малым ходом, то "Корсары" при взлете просаживаются почти до воды

ОМ: Впечатляет?

***НИМ:* Еще бы. А тени - динамические что ли?**

ОМ: Нет, тени пока рисованные, но это изменится со временем.

***НИМ:* Когда? В "Pacific Fighters"?**

ОМ: *(хитро улыбаясь)* Нет, чуть позже.

Спрашивать, как именно называется это "чуть позже" глупо - понятно и так, да и неудобно: беседовать-то приглашали про Тихий Океан, а не про Атлантический.

***НИМ:* Ну, хорошо, давайте тогда о Pacific Fighters поговорим. Я так понимаю, что это продукт от "Забытых Сражений" независимый и с ними несовместимый.**

ОМ: Пока это так, но технически нет никаких препятствий к тому, чтобы выпустить "Pacific Fighters" со всеми картами и самолетами из "ЗС" на четырех CD. Более того, я настаивал на этом, чтобы не дробить сообщество пилотов "Ил-2: ЗС" (а оно сейчас самое большое среди симуляторных), но у издателя на этот счет другое мнение. Может быть, через какое-то время они решат выпустить Gold-версию, в которой все будет, но это, повторяю, вопрос в ведении исключительно издателей.

***НИМ:* Каков масштаб нового симулятора, сколько машин, какой период времени будет охвачен?**

ОМ: Первоначально будет представлено 40 самолетов; 15, может быть, 16 карт, начиная с атаки на Перл Харбор и заканчивая Японией. Это как раз 16-я карта, если успеем доделать, то обязательно вставим.

***НИМ:* Как насчет Хиросимы и Нагасаки?**

ОМ: Б-29 будет, и, если карту успеем сделать, то и Хиросима с Нагасаки тоже как-то будут представлены.

***НИМ:* А что насчет авианосцев?**

ОМ: Будет минимум четыре авианосца, по два с каждой стороны - на большее просто нет сил и времени.

***НИМ:* Каким образом будут реализованы взлет и посадка?**

О.М.: В принципе, модели авианосцев позволяют опустить игрока вместе с самолетом на лифте на нижнюю палубу, в ангар. Но есть существенные проблемы с тем, чтобы заставить AI правильно рулить на движущейся палубе. Поэтому рассматривается два варианта. Либо самолеты после посадки будут просто исчезать, либо будут складывать крылья (что заранее предусмотрено в трехмерных моделях и коде) и отъезжать на носовую часть палубы. В общем, все дело только во времени, которое отпущено на программирование

Подходим к одному из рабочих мест. На экране - "Лексингтон", идет полным ходом при солидном волнении. На тесной, как коммунальная кухня, палубе четверка "Корсаров" синхронно елозит от одного борта к другому.

ОМ: Вот еще проблема. Боремся, чтобы не ползали из стороны в сторону. Дима, покажи журналисту взлет и посадку.

"Корсары" один за другим лихо сигают в небо и садятся, высекая гаком искры по палубе. Дима что-то подкручивает в редакторе, и авианосец сбрасывает ход почти до нуля. Теперь "Корсары" уже соскакивают с палубы с приличным "мешком" выравниваясь над самой водой.

***НИМ:* Да, с физикой полный порядок. А как вообще садиться на палубу? Сложно?**

ОМ: Для кого как. На E3 приходили простые юзеры, так никто и не сел, кто-то проскакивает, кто-то цепляется за финишеры, но делает козла и бь-

Атолл - это навигационная роскошь. Таких замечательных ориентиров на Тихоокеанском ТВД - один на два часа лета




"Лексингтон" собственной персоной. Четверка "Корсаров" готовится на взлет

ется плашмя об палубу. А вот старичок один, служивший в 50-х на авианосце, сел с первого раза.

Олега отзывают, а я тем временем смотрю посадку на палубу вручную. Представьте себе, что вам надо спрыгнуть с девятого этажа на расстеленное на земле полотенце. Вот, примерно то же самое. Пока Олег занят, успеваю посмотреть и японца. Тут и палуба попросторнее, да и взлетно-посадочные характеристики у "Зеро" совсем не такие, как у "Корсаров". Японцы взлетают еще до того, как кончится палуба. На другом рабочем месте отрабатывается новая водная поверхность. Все тот же "Лексингтон", но в совершенно другом море. Волнение в пару баллов, по гребням волн изредка проскакивают белые пенные барашки. Ближе к берегу цвет воды мягко переходит из темно-синего в зеленоватый, прибой лениво набегает на желтый песок пляжа.

Возвращаемся в крошечный офис Олега. Перед глазами все еще плещутся волны.

***НИМ:* Каким планируется размер карт, ведь известно, что палубная авиация часто работала на предельных дальностях?**

ОМ: Поскольку моделирование водной поверхности не требует много ресурсов, то карты можно делать практических любых размеров. А для того, чтобы пилоты не летели по четыре часа реального времени до цели и обратно, планируется создать систему "прыжков".

***НИМ:* А расход топлива, будет рассчитываться в соответствии с реальной дальностью?**

ОМ: Конечно.

***НИМ:* Ну, хорошо, к какому сроку готовить спасательные жилеты и свистки для акул?**

***ОМ:* Мы рассчитываем выпустить игру в сентябре.**

НИМ: Олег, а какие вообще мысли о перспективах развития жанра? Какие планы на будущее? После появления гироприцелов и YF-80 в "Ил-2: ЗС" многие стали поговаривать о Корее.

ОМ: Насчет Кореи планов пока никаких, только мечты. А развитие жанра авиасимуляторов мне видится в более детальном моделировании летательных аппаратов и физики полета.

***НИМ:* Куда уж детальнее-то?**

ОМ: Да, есть куда. Вот смотри.

На экране модель "Харрикейна" без обшивки. Вся, АБСОЛЮТНО ВСЯ конструктивно-силовая схема отображена в деталях, вплоть до стрингеров, шарниров, на которых висит руль высоты, и всех триммеров. Нервюры наборные. Присутствует даже надпись на двигателе "Rolls-Royce Merlin III".

ОМ: (улыбаясь) При создании модели использовались производственные чертежи.

***НИМ:* *(хрипло, сдавленным шепотом)* Это что, для "Pacific Fighters" такие модели?!**

ОМ: (загадочно улыбаясь) Нет, это так, наработки на будущее. Ты тут посмотри модельки пока, а мне надо сходить еще одного посетителя встретить.

И я посмотрел. Но об этом в другой раз...

Александр ВАСНЕВ

Para World

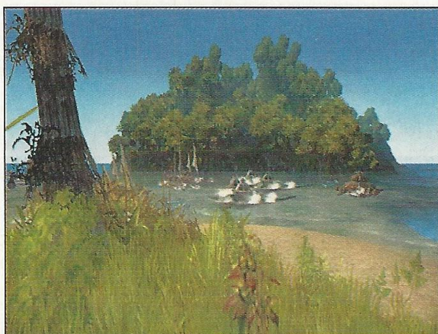
★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Sunflowers Interactive** ★ Разработчик **SEK GmbH** ★ Дата выхода **2005** ★ Сайт **www.para-world.com**


По таким рогам сразу понятно, что это, как минимум, герой!

Вы никогда не задумывались над тем, как было бы здорово, если бы давным-давно человечество занялось приручением не всякой крупнорогатой живности, а одомашиванием тварей размерами этак на порядок больше, динозавров, например? И хотя в хозяйстве польза от этой скотины сомнительна: поле на таком пахать будешь, он землю так утрамбует, что потом не то что урожай, ни один сорняк не взойдет, а захочешь сию зверинушку на зиму в виде мясных консервов заготовить, так та ведь и вовсе взбунтоваться ненароком может. Но, зато какую неоценимую помощь могут оказать динозавры, если завербовать их на службу в действующую первобытную армию. Это ж оружие, тягловая сила и транспортное средство в одном флаконе...


Здравствуй, моя Мурка...

Такие, видимо, мысли бродили в головах немецких разработчиков из компании SEK GmbH. И следствием этой мыслительной работы стала стратегия под рабочим названием Para World, посвященная боевому тандему человека и доисторического монстра. Но ведь одними динозаврами сыт не будешь, особенно, если создаешь не какой-нибудь охотничий симулятор, а полновесную RTS. Поэтому в игре значительная роль будет уделена традиционным стратежным компонентам с небольшим количеством ро-


Местный флот из ихтиозавров и гигантских черепах

левых элементов. Известно, что будет менеджмент поселений и герои, отличающиеся от прочего народа в качественно лучшую сторону, как по атрибутам, так и по вооружению. Герой из героев - это глава племени, определяющий его политический курс и экономическое развитие. Также заявлены нейтральные персонажи - личности уже исторического масштаба, которых при должном старании можно будет привлечь на свою сторону. Что это за титаны такие - непонятно, ибо по первому размышлению в данной весовой категории кроме семейки Флинтстоунов больше и вспомнить некого.

Борьбу же за место под солнцем придется вести с другими племенами (всего их будет три, причем каждое - со своими индивидуальными плюсами и минусами) и с... дикими динозаврами. Ибо динозавр - это не курица и корова какая-нибудь, его на ферме по клонированию живых танков не вырастишь. Динозавров придется приручать, находя к каждому живому ископаемому (а всего их будет около 40) индивидуальный подход. Но зато когда создашь толстокожую армию своей мечты, то потом можно с чистой совестью на протяжении сингловой кампании и нескольких десятков одиночных миссий (которые, кстати, будут проходить в пяти различных климатических зонах) показать конкурентам, где зимуют доисторические ракообразные. Помимо разборок с компьютером игрокам уготовлен и мультиплеер с возможностью участия в войнах аж до восьми человек одновременно.

Хотя до выпуска игры еще осталось около года, ее графика уже сейчас радует глаз. То, что она красива и живописна - это хорошо, но вот то, что она в полной мере передает мощь и величие динозавров, - просто отлично. И если геймплей не подкачает, что вряд ли, ведь у немцев стратегии - это традиционно сильный жанр, то в будущем году будет праздник на улице любителей прикладной палеонтологии.

Павел ШУМИЛОВ

Pariah

★ Жанр FPS ★ Издатель Hip Interactive ★ Разработчик Digital Extremes ★ Дата выхода II квартал 2005 ★ Сайт www.hipinteractive.com

После допроса второй степени с пристрастием и экскурсии в подвалы инквизиции с демонстрацией средневековых технологий иглоукалывания (испанский сапог, железная дева) разработчики из Digital Extremes стали куда сговорчивее и поделились с общественностью подробностями Pariah. В герои назначен вовсе не квадратночелюстной спецназовец, а человек интеллигентной наружности и, вообще, медик Джек Мэйсон (Jack Mason), сопровождавший криокамеру с зараженной смертельным вирусом пациенткой. Но транспортное средство подвело пассажиров и подло завершило пике посреди пренеприятного района, населенного сплошь отбросами общества, преступниками и просто мутантами. Время на эвакуацию ограничено: через 16 часов с орбитальной платформы произведут зачистку всех, кто не спрятался, оружием массового поражения. Историю обещают захватывающую и даже выписали для пущего эффекта сценариста из Голливуда (то-то сравнения с "Побегом из Нью-Йорка" напрашиваются). Из чисто шутерных особенностей отметим постепенный апгрейд любого оружия при помощи неких Weapon Energy Cores. Впрочем, что мы - единичку из Unreal не помним? Характерная, кстати, черта - достойное прошлое разработчиков то тут, то там подает знаки.


А это кто такой синеглазый - Сэм Фишер поменял линзы!


Вода в этих канализационных коллекторах - что надо!

Дмитрий СМЫСЛОВ

Parkan II

★ Жанр Simulation ★ Издатель Никита, 1С ★ Разработчик Никита ★ Дата выхода Не объявлена ★ Сайт www.nikita.ru


Новый движок позволяет неплохо прорисовывать и инопланетные...

Обещанного, как правило, ждут три года. Обещанного почти сразу после выхода первой части "Паркана" сиквела пришлось дожидаться вдвое с лишним дольше, с осени 1997 года. Результатом трехлетних трудов разработчиков из "Никиты" стал тогда весьма самобытный проект, заслуживший, помнится, немало лестных эпитетов практически от всех игровых изданий. Потом авторы заверили публику, что обязательно выпустят продолжение, и на эту тему затихли. Выкатили две "Железные стратегии", а оригинальный проект так и оставался нетронутым.

И вот не так давно появилась новая официальная информация относительно Parkan II. Снова придется сесть за штурвал космического крейсера, бороздящего просторы Вселенной. В процессе не возбраняется посещать попадающиеся на пути планеты, космические станции и другие корабли. Конечная цель - установление гегемонии имени себя любимого на всей исследованной части космического про-

... и более привычные пейзажи




странства. Конечно, для достижения этой благой цели придется вступать в кровопролитные схватки с ее противниками. Разворачиваться они будут и в космосе, и на поверхности планет, и внутри кораблей и станций. В зависимости от ситуации средством убеждения оппонента в собственной правоте будет уже упоминавшийся крейсер, танк или простая винтовка. Чтобы жизнь не казалась супостатам медом даже на поздних этапах игры, вооружение и амуницию традиционно можно доводить до ума, навешивая новые смертоносные штучки.

О дате релиза разработчики пока молчат, зато вовсю пиарят движок, использующий модные фичи из DirectX 9.0 и последних видеокарт, а потому выдающий картинку высокого качества.


Посадка определенно впечатляет

Анна ЩЕГЛОВА

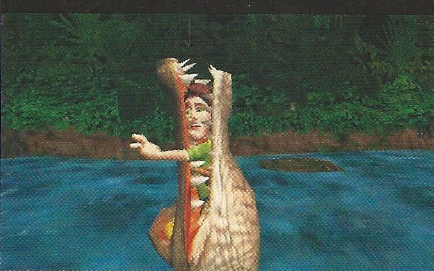
Pitfall: The Lost Expedition

★ Жанр **Action/Adventure** ★ Издатель **Activision** ★ Разработчик **Edge of Reality** ★ Дата выхода **Июль 2004** ★ Сайт **www.aspyr.com/games.php/pc/pitfallh**



Жизнь охотника за сокровищами не назовешь спокойной и размеренной. То отправляйся к черту на кулички в поисках потерянной много веков назад золотой статуэтки, то прочесывай джунгли ради ничтожного мешочка с бриллиантами, а то и вовсе - исследуй пещеры, кишащие опасной живностью, из-за парочки сундуков с дублонами. Это мир спасать легко, а заботится о собственном здоровье и благополучии - совсем другое дело.

Главным героем игры станет не просто искатель приключений со стажем, но маститый спец по кладам во втором поколении. Отец Гарри Питфола, сорвиголова Гарри Питфол старший, засветился в своей первой компьютерной игре еще в 1982 году. С такой наследственностью Питфолу младшему не оставалось ничего, кроме как вывести "охотник за сокровищами" в своей потрепанной от постоянных приключений трудовой книжке.


В тот день Гарри чувствовал себя подавлено



В Pitfall: The Lost Expedition Гарри отправится в дремучие джунгли, чтобы обогатиться не только материально, но и духовно. Главная задача парня - опередить одного из коварных соперников, желающего заполучить затерянные драгоценности и использовать их в качестве оружия против самого Питфола, его ближайших друзей и всего мирового добра вообще.

В дебрях перуанских джунглей наш путешественник подружится с прожорливым аллигатором, вымахавшим до серьезных размеров дикобразом и лапочками-пираньями. Тропический мир южной Америки обогатит его бесценными познаниями о растениях-людоедах. Впрочем, пока за спиной у нашего витающего на лианах персонажа висит проверенный временем рюкзак с рогаткой, динамитом и множеством других необходимых приспособлений, все будет под контролем.


Гарри Питфол не любит церемониться с назойливыми туземцами. Он вообще не любит церемониться

Будем надеяться, что слоган "If the Jungle had a butt, he'd kick it", который подарили Питфолу его издатели, полностью себя оправдает. Тем более что консольная версия этой игры была признана лучшей платформенной аркадой на прошлогодней E3.

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Playboy: The Mansion

★ Жанр **Sims** ★ Издатель **Ubisoft** ★ Разработчик **Arush Entertainment** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.playhef.com**

В известном всему сексуально озабоченному миру доме собирается крутая тусовка, на которую приглашена куча знаменитостей. А затеял вечеринку не кто иной, как сам Хью Хефнер, только теперь он - это вы, если уж вы сподобились запустить новую игру от Arush Entertainment. Последняя представляет собой симулятор образа жизни плейбоя, эдакого хлыща с кучей денег и знакомых. Правда, все это вам еще предстоит заработать, начиная практически с самых низов. Постройте дом, начините его самым необходимым и зазывайте народ на вечеринки. И не рассчитывайте, что у вас сразу будут собираться знаменитости, ведь репутацию надо еще заработать,



Парень сильно смахивает на Децла. Вот и я думаю, откуда он там!

чем вы и займетесь в ближайшее время. Постепенно, шаг за шагом, вы будете расширять свой небольшой домик, делая из него подобие дворца, в котором постоянно будут обитать нимфы, а музыка будет донимать ваших соседей с утра и до вечера.

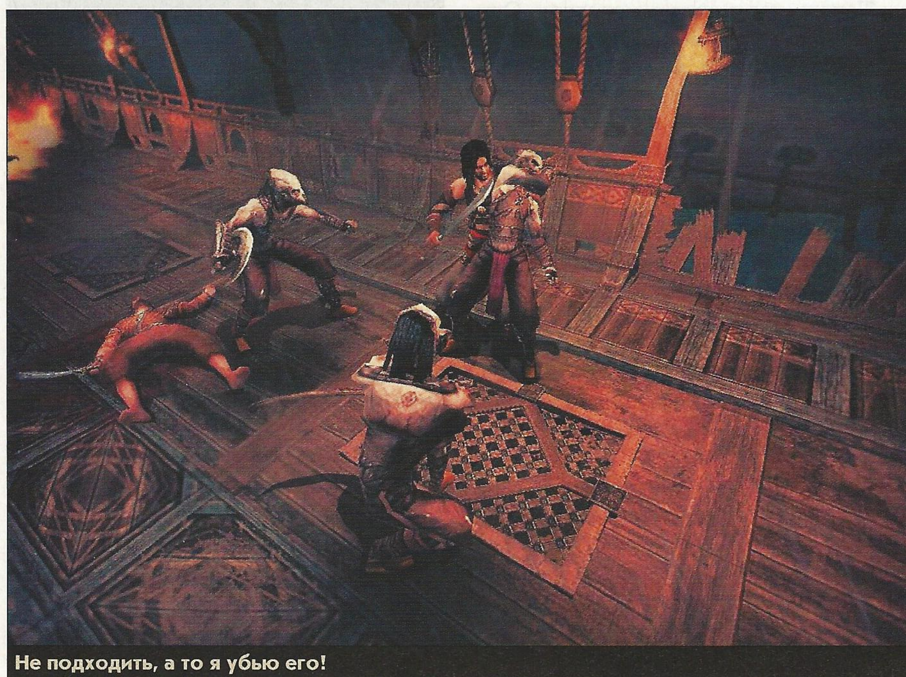
В игре предусмотрено несколько режимов. Во-первых, это кампании с конкретными целями, часть которых взята из реальной жизни основателя Playboy; во-вторых, это так называемый режим "Империи", в котором вы сами будете определять цель и добиваться ее на продолжении нескольких условных месяцев или даже лет.

Задумка очень даже неплохая, в духе симсов, только вот, судя ее текущему виду, привлечь она сможет только тех игроков, которые в восторге от всемирно известной империи и от ее основателя.

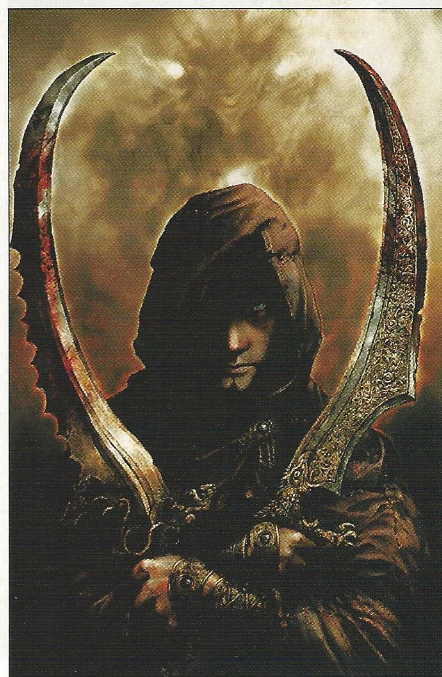
Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Prince of Persia 2

★ Жанр **Action** ★ Издатель **Ubisoft** ★ Разработчик **Ubisoft's Montreal Studio** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.princeofpersiagame.com**



Не подходить, а то я убью его!

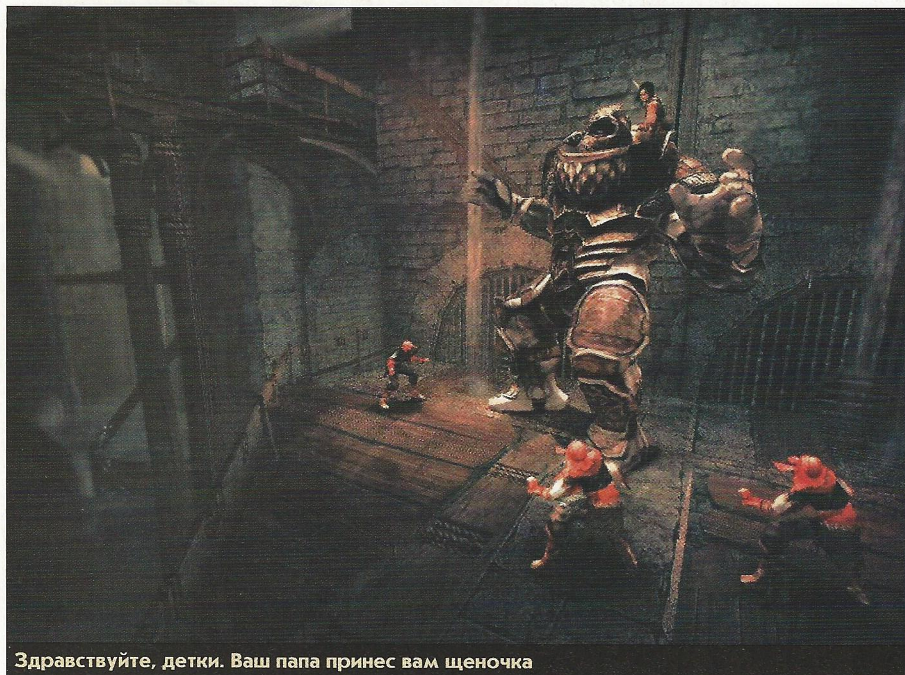


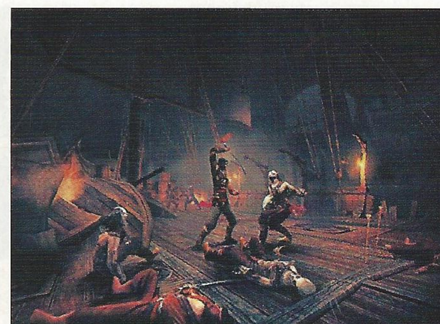
Снискавшее заслуженные лавры в прошлом году монреальское подразделение Ubisoft выступило с не совсем неожиданным заявлением - они работают над продолжением нашумевшей аркады Prince of Persia: The Sands of Time. Судя по всему, релиз будет очень громким, так как разработчики обещают раскрасить игру еще круче, чем ее предыдущую версию.

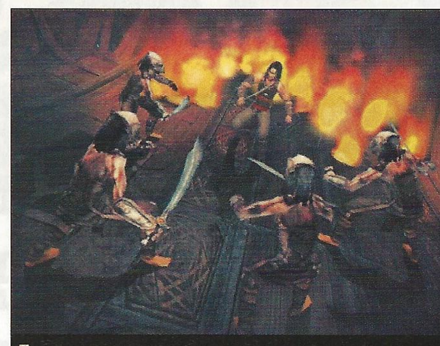
В отличие от "Песков времени", где с самого начала все было понятно, здесь, наоборот, все запутывается с того момента, как принц, очнувшись, осознает, что он на корабле, вокруг идет битва с мертвецами, а его товарищи мрут, как мухи. И ни слова о том, что было до этого, неизвестно, что это за корабль, и что за твари вокруг. Шок? Отнюдь! Поучитесь драться, а только потом, когда вы пробьетесь на свободу, вам поведают, что вообще происходит. Оказывается, в предыдущей серии вы все-таки сделали что-то не так, и теперь, через черт его знает сколько лет (игра об этом деликатно умалчивает) вам придется снова поправить ход событий.

Что же все-таки изменилось? Ну, начнем с принца. Теперь это не шестнадцатилетний пацан, который хочет что-то доказать отцу. Он возмужал, заматерел, разработчики позаботились о том, чтобы он с отличием закончил школу ниндзя, и теперь в его арсенале, да и в возможностях, произошли просто революционные изменения. Он без проблем убивает метательными ножами, дерется двумя мечами и использует любой находящийся рядом предмет для того, чтобы швырнуть его в противника и, как минимум, сбить его с ног. А того, кто подобрался слишком близко, принц теперь изящно использует в качестве живого щита, прикрываясь им от стрел, а в момент, когда тот становится не нужен, не менее изящно делит монстра пополам. Вдоль. Или поперек. На любой вкус.

Если раньше наш герой был акробатом, то теперь он овладел боевой версией этого искусства. Сейчас мы уверенно взбегаем по стене и, оттолкнувшись и кувыркнувшись, укладываем ближайшего мертвяка и расталкиваем остальных. А старый добрый прыжок с отталкиванием от стены? Детский лепет! Нате вам, отталкивайтесь от чего угодно, хоть от ваших неживых и злобствующих соседей или бочонков с порохом, причем вы можете скакать, не прерываясь, сколько угодно, пока на вашем пути попадают-


Здравствуйте, детки. Ваш папа принес вам щеночка


Пятнадцать человек на сундук мертвеца... Йо-хо-хо!..


Еще немного, и вы узнаете, как пахнет горящая плоть монстра



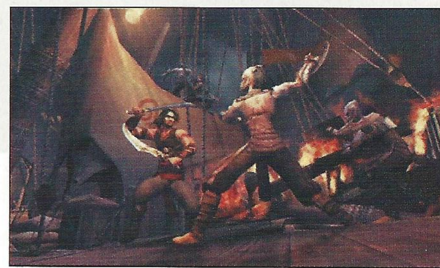
ся препятствия, до которых можно дотянуться ногами. Ну а на больших чудищах можно просто покататься, взобравшись им на шею. А когда надоест, отрубить большущую лохматую голову и рухнуть вместе с мобом на пол, сотрясая стены. И, напоследок, еще один удар - мой любимый. Он исполняется так: добежав до вертикального шеста, вы хватаетесь за него рукой и, описав в воздухе полный круг, валите на землю всех монстров в пределах досягаемости. Ах, я обожаю китайцев и их боевые искусства! И не будем даже брать в голову то, что теперь принц в состоянии, ухватившись за конец веревки и раскрутившись на ней вокруг точки крепления для набора скорости, в нужный момент отпустить ее и пробежаться по стене на расстояние, лежащее вне пределов его обычных возможностей.

Теперь пару слов о монстрах. Они другие. Нет, конечно, их тоже зацепило песком времени, но в игре нет и намека на их старые разновидности. И их не просто много, а реально много. Причем, если в "Песках" вас на начальных уровнях баловали паройтройкой слабаков, то здесь все будет сразу и по полной программе. Иногда их будут разбавлять очень большими дядьками, на которых так приятно покататься.

Но, кроме врагов, в игре будут еще и друзья. А именно - подружка! Нет, это не та, о которой вы только что подумали. Она умна, она красива и сексуальна, но это не Фара.

Место, где все происходит, выглядит не как наша хорошо знакомая реальность. Но руками ее пощупать все равно удастся. Мешают бочки - в щепки, плохо видно из-за занавесок - на тряпочки. В общем, обещано полное слияние с потусторонней реальностью, совсем как в играх жанра Horror. В отличие от земных дворцов и замков, подчас поражающих огромными внутренними пространствами, здесь будет тесно и уныло. И страшно.

В связи с тем, что основной акцент сделан на геймплей, можно предположить, что графический движок игры ожидают лишь косметические изменения. Хотя, положа руку на сердце, я бы согласился и со старым движком, он был очень наворочен, картинка в нем и так была потрясающей. Но, раз уж разработчики предлагают, отказываться грешно. Так что за красоту игры можно совершенно не беспокоиться. Да что там греха таить, можно не переживать по поводу успеха игры. Осталось только дождаться релиза, который будет шумным и веселым, и, если дух игры не умрет в ее новой реинкарнации, то нам ожидает великолепное продолжение.



Александр ВАСНЕВ

Professional Football 2005

★ Жанр **Футбольный менеджер** ★ Издатель **Gaelco Multimedia** ★ Разработчик **Planeta DeAgostini Interactive** ★ Дата выхода **Октябрь 2004** ★ Сайт **www.planetadeagostini.nethef.com**

После ознакомления с информацией о грядущем футбольном менеджере испанского происхождения складывается впечатления, что разработчики из страны мачо и корриды живут в полном неведении касательно того, что творится на мировом рынке компьютерных игр. Иначе как объяснить фразу о наличии в игре такой уникальной и долгожданной фичи как 3D-трансляция матча (довольно невзрачно выглядящей, между прочим). А как же серия Total Club Manager?

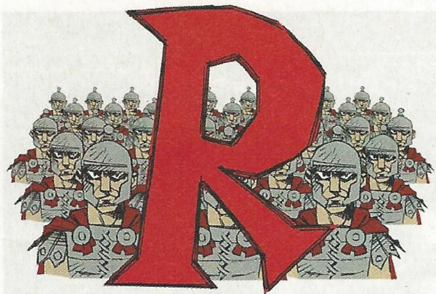
Помимо прочего в Professional Football 2005 будет представлена полная информация по 2 тыс. клубов и 48 тыс. футболистов. Упор, видимо, будет делаться на родной сердцу испанский чемпионат. Проверить же арифметические способности разработчиков и собственноручно пересчитать команды и игроков мы сможем в октябре 2004.



Павел ШУМИЛОВ

Rag Doll Kung Fu

★ Жанр **Online Fighting** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Lionhead Studios**
★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **www.ragdollkungfu.com**



Ничьи другие паспортные данные не претерпевали при транскрибировании столь причудливых превращений, как фамилия лидера Lionhead Studios. Пальцев на руках не хватит, чтобы сосчитать их все. Потому давайте сойдемся на оригинальном варианте Peter Molyneux - всем ведь понятно, о ком речь? Не будем без нужды умножать сущности и трепать имя гения всуе. Тем более что к Rag Doll Kung Fu, создаваемой в недрах студии, он отношения почти не имеет. Это его соратник Марк Хили (Mark Healey) занимается самодеятельностью в свободное от основной работы время, созидая не мышонка, не лягушку, а неведомое черте-что с уклоном в файтинг. Понятно, что без влияния мэтра не обошлось. Ведь они с Марком сотрудничают еще со времен Theme Park. В частности, ноги необычной системы управления персонажем явно произрастают из черно-белого ноу-хау львиноголовых - кастования заклинаний посредством пассов мышкой. Суть системы в том, что конечности героев-бойцов перемещаются при помощи мыши, которая здесь выступает в роли тех невидимых нитей, что связывают тряпичную куклу с человеком. Заэкранный игрок в данном случае является кукловодом. Для совершения маленького шажка нужно ткнуть курсором в ступню и перетащить ее на некоторое расстояние. Переборщите - посадите персонажа на шпагат. Дернете вверх - кукла подпрыгнет. Аналогично совершаются все остальные движения, включая хуки, апперкоты и прочие маваси. Звучит дико и напоминает младенческий бой в песочнице между куклой Барби и коллекционной Дьяблой в ненатуральную величину, но Марк обещает, что привыкнуть к этому будет несложно. И тогда откроются поистине невиданные возможности для контроля над поединщиком. Хотите - вырабатывайте уникальный боевой стиль, а хотите - исполняйте на зависть окружающим нижний брейк. Что, учитывая революционную многомышиную систему (поддержка до восьми грызунов на одном компьютере), обещает игрокам уникальный экспириенс. Издателя пока нет, да он и не нужен. В планах разработчиков доделать проект, поместить его в онлайн и посмотреть, что же из этого выйдет.

Вот про таких бойцов и говорят, что у них руки не оттуда растут



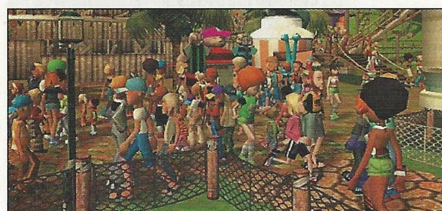
Перед боем можно и помедитировать в позе лотоса



Владимир ВЕСЕЛОВ

RollerCoaster Tycoon 3

★ Жанр **Симулятор ЦПКиО** ★ Издатель **Atari** ★ Разработчик **Frontier Developments** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.rollercoastertycoon.com**



Когда Крис Сойер использовал движок своей великолепной Transport Tycoon Deluxe для создания странной игры про Американские (они же Русские) горки, никто не мог и предположить, какой непреходящий успех ее ожидает. Казалось бы, что может быть интересного в строительстве на ограниченном участке земли извилистой трассы и обустройстве ее инфраструктуры? Оказалось, интересного тут масса, причем и для прожженных виртуальных тайкунов, и для начинающих компьютерных менеджеров.



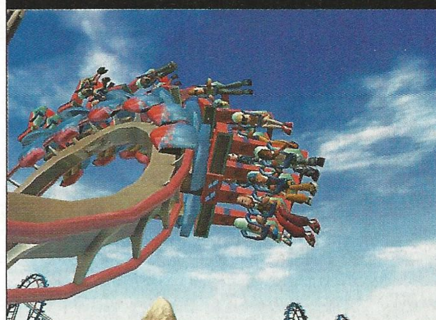
Для любителей тихих развлечений

Игра разошлась в немалом количестве экземпляров, так что появление адд-онов, а за ними и второй части уже никого не удивило. Ну а уж третья часть просто не могла не родиться.

Красота, красота и еще раз она же

Главное, что нас ждет в третьей серии, это новый графический движок. Скриншоты прилагаются, так что вы сами можете убедиться в почти полной фотореалистичности игры. При всей моей нелюбви к графическим изыскам, не могу не отметить, что в этой игре они вполне уместны. Красота в ней несет функциональный характер, ведь главное тут не только красота трассы, но и возможность самому по ней прокатиться со свистом.

Мелочь из карманов все вынули!



Кстати, я бы посоветовал издателю снабжать игру парочкой вентиляторов, управляемых через USB порт, тогда этот самый свист ветра в ушах станет не просто фигурой речи.

Что интересно, при всей навороченности движка, системные требования обещают быть весьма скромными: Pentium III 733, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb). Впрочем, это понятно, игра ведь рассчитана не на компьютерных фанатов, почти ежемесячно апгрейдящих свои машины, а на рядовых геймеров, у которых железо может быть второй и третьей свежести.

Кроме красоты

Тут тоже есть кое-что интересное, например "более достоверная система имитации поведения посетителей". Не знаю, на мой взгляд, и в прошлых играх жующая и жужжащая толпа потребителей попкорна выглядела вполне адекватно.



Павел ШУМИЛОВ

Rome: Total War

★ Жанр **Strategy** ★ Издатель **Activision** ★ Разработчик **Creative Assembly** ★ Дата выхода **Сентябрь 2004** ★ Сайт **www.totalwar.com/community/rome.htm**

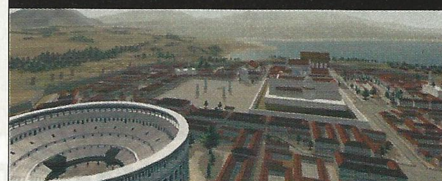
Creative Assembly уже семь лет делает одну игру, но кто кинет в нее камень по этому поводу? Серия Total War - это своего рода энциклопедия, захватывающая и, в то же время, серьезная. Этакая историческая беллетристика, которая сможет пробудить интерес к предмету и заставить человека обратиться к книгам, куда глубже школьной программы. К тому же, при кажущейся неигрушечности, проекты с лэйблом Total War являются еще и отличными стратегиями. Скрестив два достойнейших самостоятельных жанра, совместив глобальную походовую стратегию а-ля Civilization с умными боями в реальном времени, которые так нравились нам в Warhammer, разработчики попали в яблочко. Нужно ли говорить, что сиквел, Rome: Total War, мы ждем, скрестив на удачу пальцы?

Не в последнюю очередь это ожидание зиждется на обещаниях Creative Assembly наконец-то сделать мир Total War полностью трехмерным. Все же при виде спрайтовых вояк, делающих повороты строго по команде "все вдруг" от ощущения условности происходящего избавиться не удавалось. Отныне же каждая лошадь будет вертеть крупом, как ей заблагорассудится. Раздав приказы, подгоняйте камеру поближе и наслаждайтесь кинематографичными сценами из давнишнего "Гладиатора" или свежей "Трои". Исторически действие игры проходит в период с 264 года до нашей эры по 14 - нашей, с момента начала первой Пунической войны до смерти императора Августа (так оно было на самом деле, а что получится у вас, одному богу Рэндомайзу ведомо). И после захвата известного на тот момент мира игра не кончается. Ваша цель - стать императором Рима, придется сразиться с другими влиятельными фракциями.

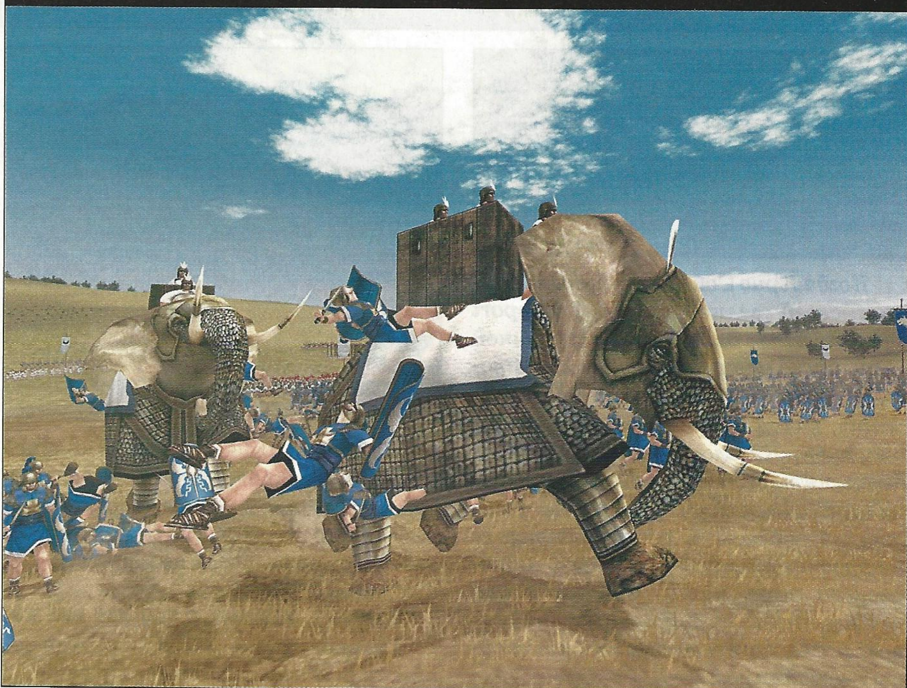
Игра стала еще более демократичной. Для "чайников" со свистками предназначен институт советников, готовых избавить вас от ненужных хлопот. В то же время, хардкорные стратеги, обожающие лично инспектировать каждую повозку в обозе, будут приятно удивлены открывающимися возможностями по тотальному контролю над делами империи. В том числе - и дипломатическими перспективами. Не забыты и тактики - налицо соответствующие эпохе усовершенствования в военном искусстве. Почувствуйте разницу между нестройными толпами варваров, древнего воплощения современного принципа "fire and forget", и вышколенными римскими манипулами. Греческая фаланга и любимая всеми "черепаха", парфянские стрелы, слоны Карфагена, топчущие в битве и своих, и чужих. Кстати, RTW обещают сделать открытой для всяческих модификаций. Так что при желании - хоть "Властелина Колец" реконструируйте с аутентичными битвами у Хельмовой Пади и на Пеленнорских полях.

Осенью машина времени под названием Total War снова заработает и перенесет нас в прошлое. Во времена, когда в Колизее умирали гладиаторы, а по Тибру гулял Спартак молодой. Когда Ганнибал водил огромные армии через Альпы, Помпеи еще не прожили свой последний день, а многозадачный военачальник Гай Юлий Цезарь переходил реки вброд и призывал к порядку галлов. Этапы становления самой знаменитой европейской империи - Римской, эпические сражения многих сотен полигональных воинов, а также - целая тысяча слонов! Не пропустите.

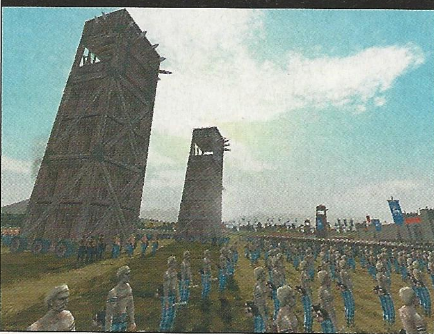
Вечный город ждет очередного дерби - Спартак против голодных львов



Преключения! Апасности!! Сланы!!! И, кстати, горящие свиньи как средство противодействия



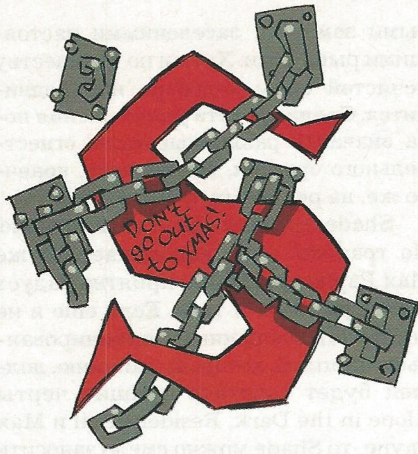
Милая кельтская традиция. Убил врага! Не забудь отрезать голову!



Илья ПОЛЯКОВ

Seal of Evil

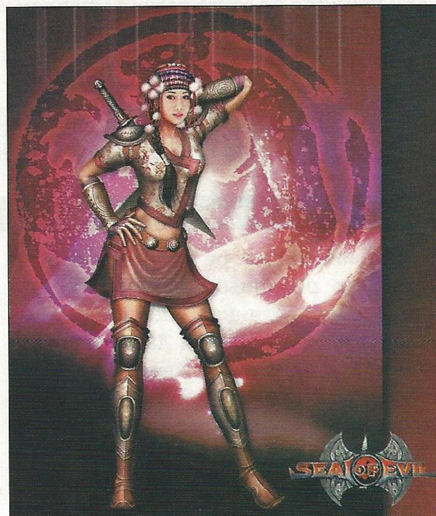
★ Жанр Action/RPG ★ Издатель GMX Media, Новый Диск ★ Разработчик Three Object Software
★ Дата выхода В Поднебесной - уже вышла ★ Сайт eng.objectgames.com/soe



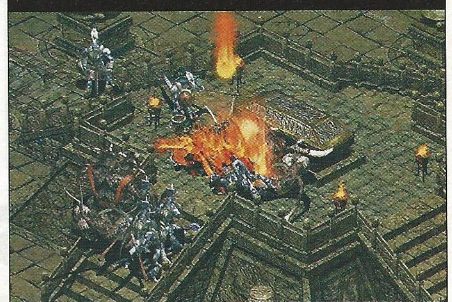
Ах, как же хочется иным господам цапнуть премилую Diablo за ляжкастый вырез! С чавканьем запустить кровососущие резцы внутрь, дабы вдоволь напитаться долларами, гемоглобином и народной благосклонностью. Однако китайские девелоперы из Three Object Software решились на вовсе кардинальные меры. Отцы небезызвестной Prince of Qin отважились соорудить приквел к собственному творению, наделив наследника родинками Blizzard-киндера и благообразностью гениальной Baldur's Gate. Встречаем, весь вечер на арене Seal of Evil.

225 г. до н.э., Древняя Чайна, светлое время междоусобной Войны Княжеств, священных декапитаций и скоропалительных выводов. Народ Бэю (Baiyue) ведет радостную резню с Династией Цинь, но, увы, не слишком успешно - местный Хо Ши Мин обнаруживается убитым. Данное обстоятельство крайне печалит дочурку усопшего, и девушка, вооружившись благородной яростью (принцесса как-никак), решает отправиться в поход, папусика реанимировать, да мир на землю китайскую землю привнести. К сожалению, юная особа случайно будит древнего бога-демона, чьи замыслы грозят пошатнуть устои всего сущего, и бла-бла-бла. За плагиат пора начинать расстреливать...

"Трехобъектный" коллектив грозит игрочеловечеству по меньше мере новогодним фейерверком. Более сотни побочных заданий, пять (!) вариаций финала, настоящий ЦК КПСС из дружественных героев, партия до пяти человек и, разумеется, могучая кучка NPC. Получившая рождение еще в оригинале система Пяти Элементов (Вода, Огонь, Дерево, Железо, Земля) принимает под свое крыло развитие магических навыков, боевых способностей и впечатляющий конструктор предметов, не уступающий по разнообразию заслуженной классике жанра. Скриншоты блистают утренней красотой, боевая мышка голодно жует удила, спинной мозг вновь готов к работе. Благо в Поднебесной "Нехорошая Печать" уже успела вылупиться на свет.



Закрываем глаза и уверенным голосом говорим - "Это не Diablo. Совершенно не похоже"





Никита КАРЕЕВ

Shade: Wrath of Angels

★ Жанр TPS/Horror ★ Издатель Cenega ★ Разработчик Black Element Soft ★ Дата выхода Октябрь 2004 ★ Сайт www.shade-game.com

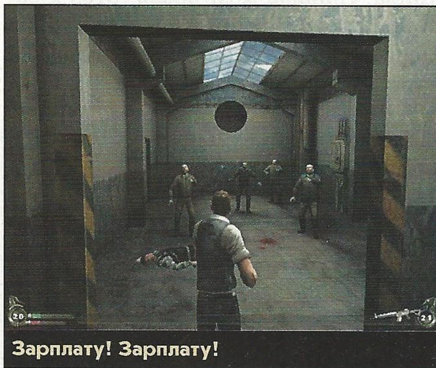


Платформа PC страдает от отсутствия представителей жанра хоррор. Последний стоящий экземпляр игружастиков - Silent Hill 3 - пришел к нам, как и многие его предшественники, все с той же пресловутой PS2. Поэтому игровую общественность не мог не порадовать тот факт, что молодая чешская контора Black Element Soft взялась за разработку кристально "нашенского" пугастика Shade: Wrath of Angels.

Впрочем, по словам разработчиков, игра не будет классическим survival horror. Оно и понятно: в списке объектов вдохновения BES'овцев наличест-




Эй ты, в кабинке! Люди ждут!


Зарплату! Зарплату!

вуют даже такие совершенно неужастиковые вещи, как Max Payne. Фокус в том, что Shade должна будет сочетать в себе черты разных жанров. В первую очередь, конечно, хоррора и экшна, но также не пройдут мимо и фичи жанра RPG. Герой игры, наймит Ватикана, посланный в глухой городок для расследования происходящих там "чудесных явлений", по мере прохождения игры сможет развиваться по одному из двух основных путей. Ведь в нем, по случайному стечению обстоятельств, живет свой маленький демон, который, чуя рядом зло, будет остервенело рваться наружу, предлагая своему патрону сверхспособности в обмен на отречение от человечности. Принять это предложение или отвергнуть - выбор игрока, который он сможет сделать в ходе выполнения побочных квестов. Основных же уровней в игре планируется около 50 штук. Локации встретятся самые разнообразные: начиная от этого самого проблемного городка и военными базами, и заканчивая заснеженными средневековыми замками, заселенными настоящими рыцарями. Хотя и по количеству нечистой силы недобора не предвидится. Среди средств уничтожения пока значатся различные виды огнестрельного оружия, основанные, конечно же, на реальных прототипах.

Shade выглядит вполне заманчиво. По графике игра напоминает те же Max Payne или Mafia, приятно радует глаз игра света и тени. Если еще и не подкачает обещанный комбинированный геймплей, который, напомню, должен будет сочетать лучшие черты Alone in the Dark, Resident Evil и Max Payne, то Shade можно смело заносить в список ожидаемых экшн-хорроров текущего года.


Все сюда, обед подошел!

Никита КАРЕЕВ

Shadow Ops: Red Mercury

★ Жанр FPS ★ Издатель Atari ★ Разработчик Zombie Studios ★ Дата выхода Июнь 2004 ★ Сайт www.zombie.com

Продолжается шествие "спецназовских" тайтлов. Shadow Ops: Red Mercury вновь поведает нам уже порядком приевшуюся историю про злых русских "террористов", военные интриги, новый вид атомного оружия и ядерный холокост, который неминуемо посетит наш мир, если простой американский солдат в очередной раз не разрулит проблему. Впрочем, ковыряться в сюжете подобных игр - дело неблагодарное и ненужное. Гораздо интереснее обратиться к тому, ради чего такие проекты и создаются - симулятору боевых действий.


Еще пара залпов тяжелой артиллерии и пойдем на штурм!


Враг не пролетит!

Все миссии в игре поставлены в декорациях реальных окружений. Команда разработчиков специально выезжала на фотосессии, дабы запечатлеть и воспроизвести каждую мелочь той или иной локации. К слову, в списке последних значатся такие территории, как Конго, Казахстан и (кто бы сомневался) Чечня. Если же говорить о миссиях, которые готовят разработчики, то тут все весьма и весьма в рамках жанра: спасение заложников, штурмы, охрана VIP-персон...

Shadow Ops создается на движке Unreal Technology, хотя по скриншотам пока этого не скажешь - все выглядит как-то бледно, спасибо Xbox'у. Тем не менее, обещается лицевая анимация и полный motion capture - бюджет позволяет. Большой упор Atari делает на качественный DD 5.1 звук, который записывается на одной из известнейших студий Голливуда. Игра будет поддерживать мультиплеерные режимы Deathmatch, Team Deathmatch, Plant the Bomb, Capture the Flag и Escort.

В общем, летом мы должны получить еще один "патриотический" шутер, который, возможно, придется по вкусу любителям серии Delta Force и Rainbow Six.


Не бойтесь, боец, это всего лишь взрыв гранаты!


Хоп! Вижу надпись на языке террористов!

Владимир ЧАПЛЫГИН

ShellShock: Nam`67

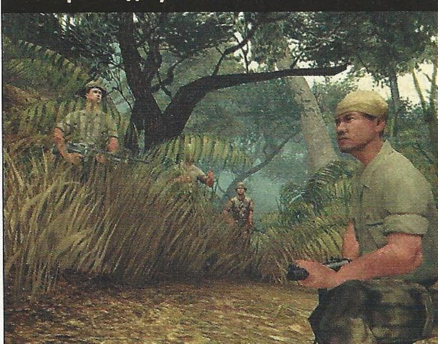
★ Жанр **TPS** ★ Издатель **Eidos Interactive** ★ Разработчик **Guerrilla** ★ Дата выхода **25 июня 2004** ★ Сайт **www.shellshockgame.com**

Компания Guerrilla позиционирует себя в роли создателя самой правдоподобной игры о вводе американских войск во Вьетнам. Причем упор делается не на реалистичную баллистику и учет всех ТТХ оружия той поры, а на отсутствие жестких цензурных рамок, всегда вырастающих перед теми, кто хочет полностью передать все неприглядные аспекты самой позорной для США войны. И если противопехотная мина отрывала к чертям собачьим ноги, точно так же это будет и в игре. Если разрывные патроны выворачивали наизнанку желудок, точно так же это будет и в игре. Если вьетконговцы измывались над захваченными в плен американскими солдатами, то примеры подобных изуверств вы сможете лицезреть в Shellshock: Nam`67. Разработчики заранее решили для себя, что они четко ограничивают круг потребителей своего продукта значком "не для детей до 18 лет" и поэтому не обращают внимания на призывы соблюдать политкорректность.

В Shellshock: Nam`67 вам просто надо выжить. В роли желторотого новобранца (эдакого Чарли Шина из "Взвода" Оливера Стоуна) в январе 1967 года вы попадаете в самое пекло и должны там провести ровно год, считая дни до вожделенного дембеля. Если вам повезет за это время не словить пулю, не подорваться на растяжке и не угодить в замаскированную яму с заостренными бамбуковыми кольями на дне, то вы примете участие в крупномасштабных сражениях с коммунистической армией Вьетнама, а также запишете в свой послужной список прочесывание джунглей, зачистку деревень, исследование узких тоннелей и несколько отчаянных вылазок во вражеский тыл.


Обезвредить растяжку - отдельная наука

Искусственный интеллект неплохо справляется с поставленными задачами. Ваши боевые товарищи и противники всегда действуют слаженной командой: профессионально устраивают засады, умело ведут поддерживающий, заградительный и перекрестный огонь, а также грамотно оценивают сложившуюся ситуацию. В некоторых случаях вам дается послабление - разрешается воспользоваться поддержкой артиллерии, штурмовой авиации или вертолетов.

Четверо из джунглей






Александр ВАСНЕВ

Sid Meier's Pirates!

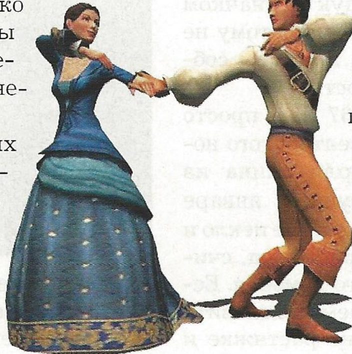
★ Жанр **Пиратская игра** ★ Издатель **Atari** ★ Разработчик **Firaxis Games** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.atari.com/pirates**

Информация о начале работ над реинкарнацией Sid Meier's Pirates! была подобна грому среди ясного неба. Но вот теперь, когда работа над игрой в самом разгаре, когда первые восторженные эмоции остались позади и когда дата релиза уже маячит на горизонте, самое время сесть и попытаться понять, каким будет новое воплощение самой-самой пиратской игры всех времен и народов.

Первый же взгляд заставляет несколько насторожиться: уж больно будет похож новичок на своего предка. Однако, как часто бывает, этот самый взгляд оказался обманчивым. Старые традиции не забыты, но, в тоже время, новшества есть, и их довольно много. Как и почти 17 лет назад игроку дает-

Кошелек или жизнь!


ся корабль, команда, Карибы XVII века, а также право делать со всем этим, что душе угодно. Как и прежде, бои за славу и богатство будут происходить на море и на суше. Никуда не делись поиски сокровищ, задания губернатора и прочие виды жизнедеятельности, позволяющие пополнять свой лицевой счет. Однако почти все эти аспекты претерпели более или менее значительные изменения.



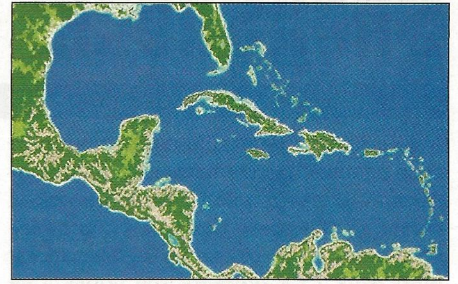
Так по ходу морских баталий у игрока появится возможность варьировать тип боеприпасов (ядра, книппеля и картечь). Интересно, что численность призовой команды, необходимой для управления захваченным кораблем, будет напрямую зависеть от степени полученных судном повреждений. А беглый взгляд на скриншоты позволяет сделать вывод о том, что теперь на поле брани может присутствовать более двух кораблей.

Да, это не STORM...



Что касается сухопутных битв, то интересным новшеством можно считать появление у гарнизонов крепостей артиллерийских подразделений, а также то, что в неприятельские города можно будет не только вламываться с саблей наголо, а и, как бы это сказать, заходить с "черного хода". Последняя фича присутствовала в оригинальной игре, но здесь она приобретает качественно новое исполнение, ибо будет оформлена в виде stealth-миссий.

Под влиянием феминистски настроенных групп граждан в новой Pirates! будет существенно повышена роль такого неписи, как дочь губернатора. Если раньше она могла служить лишь информатором, поводом для дуэли или невестой, то теперь придется дарить сей даме подарки, спасать из лап гнусных негодяев и даже танцевать с избранницей. Причем последняя обязанность будет оформлена в виде некой мини-игры, где игроку надо будет следовать указанием мамзели и выделывать заковыристые па под разнообразные мотивы *(это что, извините, Britney's Dance Beat? - прим. ред.)*. Мелодии, кстати, можно будет добавлять самим. Ну, а после всего вышеперечисленного, как честные пираты, мы будем обязаны жениться на объекте нашего внимания. Дуэли и сбор информации, кстати, тоже никто не отменял.





Сэр, разрешите пересчитать Вам ребра!

Также нам обещают озвучить всех персонажей и сделать новый графический движок для супер 3D-графики. Правда, последнее в сочетании с имеющимися скриншотами настораживает. Как бы не убила графика легенду. Выпусти свой проект Сид Мейер в году так 1999, попинали бы мы новую игру за некую мультяшность да и успокоились бы. Но теперь, когда геймеры успели насладиться трехмерными красотами акелловских творений, такая графика смотрится несколько обескураживающе. Остается надеяться на то, что геймплей, родимый, вывезет. А может и вправду вывезет?

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Silent Hill 4: The Room

★ Жанр **Survival Horror** ★ Издатель **Konami** ★ Разработчик **Konami TYO** ★ Дата выхода **Сентябрь 2004** ★ Сайт **www.sh2004.com**

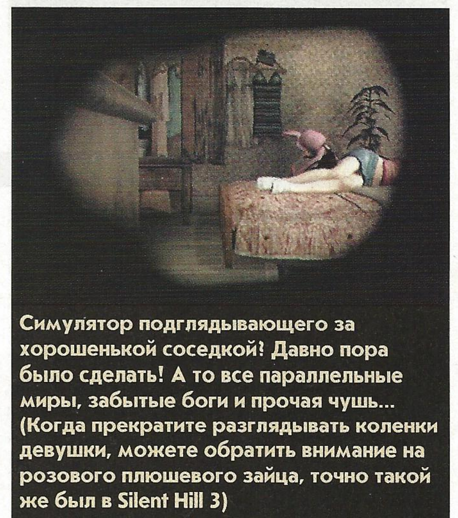
На E3 Konami официально заявила о том, что Silent Hill 4 выйдет для PC. Новость из разряда "за июлем официально наступит август", зато мы теперь с чистой совестью можем ставить игру в наш календарь. Напомним, что помогать нам предстоит Генри Тауншенду, который не может выбраться из своей квартиры, зато умеет путешествовать в альтернативные миры. И хотя до релиза остается еще несколько месяцев, на форумах между фанатами уже вовсю бушуют споры о сюжете. Западный игрок просто уверен, что в основе такой шикарной серии просто обязаны лежать пара

SILENT HILL 4 THE ROOM

томов с подробно расписанной историей каждого героя, происхождением видов монстров и четкой хронологией событий. А японцы просто играют с образами и символами. Какая разница, кем именно был персонаж до того, как попал к нам на монитор, если мы уже чувствуем, что ему нужно оторвать голову?

Добить монстра киркой - это по-нашему, по-пролетарски





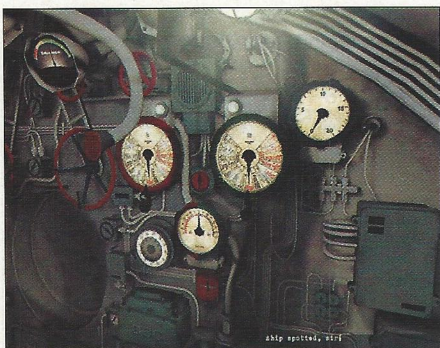
Симулятор подглядывающего за хорошенькой соседкой! Давно пора было сделать! А то все параллельные миры, забытые боги и прочая чушь... (Когда прекратите разглядывать коленки девушки, можете обратить внимание на розового плюшевого зайца, точно такой же был в Silent Hill 3)

По словам Уилсона Ченга, менеджера проекта, Silent Hill 4 должна стать самой страшной игрой серии. На нашем DVD находится ролик из игры, посмотрите и убедитесь, что Уилсон если и врет, то самую малость.

Владимир ВЕСЕЛОВ

Silent Hunter III

★ Жанр **Симулятор ПЛ** ★ Издатель **Ubisoft** ★ Разработчик **Ubisoft** ★ Дата выхода **Сентябрь 2004** ★ Сайт **www.silent-hunteriii.com**



Авторы третьего "Тихого охотника" явно надеялись поразить посетителей выставки красотами своего морского движка. Во всяком случае, в представленном ими ролике не было практически ничего, кроме морских пейзажей, моделей судов, красочных пусков торпед и взрывов. Выглядело все это симпатично, но, увы, большую свинью Ubisoft подложили кудесники из "Акеллы". В их ролике из "Морского охотника" то же самое выглядело куда как красивее. Впрочем, это игры разного плана, так что конкуренции они друг другу не составят, но хочется надеяться, что разработчики Silent Hunter III, поглядев на нашу игру, сообразят, что по морским красотам они отстают, и сосредоточатся на геймплее.

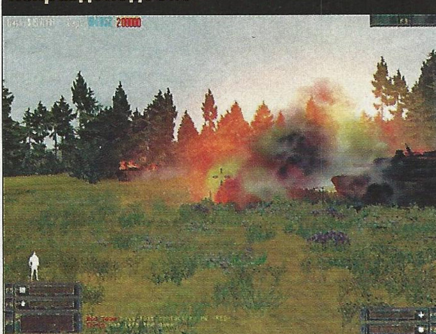


Владимир ЧАПЛЫГИН

Soldner - Secret Wars

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **JoWooD Productions** ★ Разработчик **Wings Simulations** ★ Дата выхода **Лето 2004 года** ★ Сайт **www.secretwars.net**

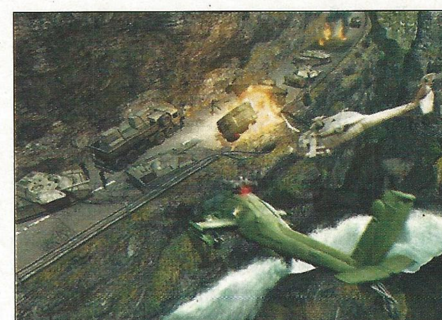
К 2010 году высокоразвитые страны резко поменяли отношение к армии. Оказывается, содержать вечно клянчащую больших денег военную махину крайне невыгодно. Из-за ядерного оружия крупномасштабные заварушки приведут к гибели всей планеты, а с локальными конфликтами вполне справятся небольшие маневренные подразделения наемников. Командиром одной из подобных групп специального реагирования являетесь вы. Вместе с вашими подопечными вы ходите в открытом море на замаскированном под сухогруз боевом корабле, контролируя при помощи мощных локаторов огромный регион между Сибирью и Аляской. В любой момент из той или иной точки может поступить предложение поработать. Исходя из анализа полученных вводных данных, вы определяетесь с числом отправляющихся на задание людей, подбираете боевую технику (от палубной авиации с вертикальным взлетом, до банальных джипов) и стрелковое оружие (в арсенал разработчиками планируется включить более 70 видов пистолетов, пистолетов-пулеметов, пулеметов, снайперских и штурмовых винтовок).

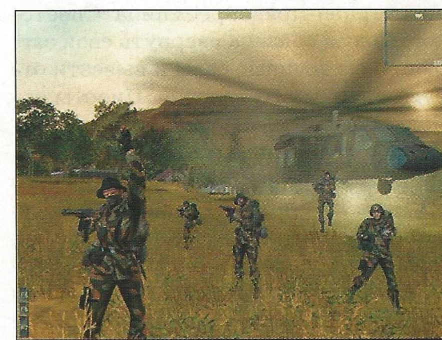


Техника горит красиво, но неправдоподобно

К сожалению, реализмом в SOLDNER - Secret War и не пахнет. Мультиплеерные бои на выделенных серверах выстроены в лучших традициях первого "Квейка", но только перенесены из футуристического мира в отдаленное будущее. Лезущие изо всех щелей аркадные принципы напрочь убивают первоначальную задумку разработчиков. А ведь еще год назад они хотели создать в меру реалистичный командный шутер а-ля Battlefield 1942. К сожалению, не срослось.

Игра отправилась на золото, и если так случится, что, читая эти строки, вы одновременно инсталлируете Soldner, то можете зарезервировать на винчестере побольше места. Уже заявлены два адд-она, первый - на ноябрь этого года, второй - на весну 2005. Если все пойдет, как планирует JoWooD, то Soldner 2 мы сможем купить на новый 2006 год.





Отряд прибыл на место

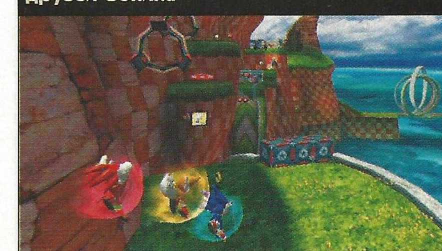
Анна ЩЕГЛОВА

Sonic Heroes

★ Жанр **Arcade/Adventure** ★ Издатель **Sega** ★ Разработчик **Sonic Team** ★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **www.sega.com/gamesite/sonicheroes**

Вы уверены, что знаете всех ключевых персонажей из вселенной ежика Соника и хорошо разбираетесь в исключительных способностях каждого из них? Вы хотите посмотреть на командную сплоченность этих героев или просто соскучились по сверхзвуковой скорости? Может быть, вы многозначительно покачали головой, пробежавшись по этим вопросам? Что, правда? В таком случае вам будет интересно узнать об игре Sonic Heroes, которая в настоящий момент готовится к релизу на PC.

Главной особенностью новой сониковской аркады станут ролевой и стратегический элементы. В Sonic Heroes будут представлены четыре команды по три персонажа, каждый из которых наделен умением быстро бегать, отлично летать или наносить сильнейшие удары. Выбрав Team



Angel Island - любимое место всех друзей Соника


Сила силой, но без умения некоторых персонажей летать всем командам пришлось бы очень тяжело

Sonic, вы сможете управлять небезызвестным Соником, покорителем воздуха Теилзом или сокрушительным Наклзом, переключаясь между этими персонажами непосредственно при прохождении уровня, а при встрече с наиболее сложными преградами на пути к финишу - объединять силы всех членов партии. Наряду со звездной Team Sonic, в игре появятся символизирующие собой несколько уровней сложности команды Rose, Dark и Chaotix, состоящие из разношерстных друзей и противников ежа. У каждого героя есть свои уникальные возможности, поэтому прохождение одних и тех же уровней разными командами станет по-своему оригинальным.

Исходя из радостных отзывов приставочников, получивших Sonic Team еще в начале этого года, традиционный свист в ушах, ощущаемый при игре в Героев Скорости и Драйва, не оставит равнодушными тех, кто в первый раз познакомится с самой удачной серией компании Sega. В то время как соревнующиеся между собой двенадцать основных персонажей и интригующая сюжетная линия особенно порадуют давних поклонников ежика.

Члены Team Dark: антипод Соника Shadow, робот E-123 Omega и летучая мышь Rouge


Владимир ЧАПЛЫГИН

SPECNAZ: Project Wolf

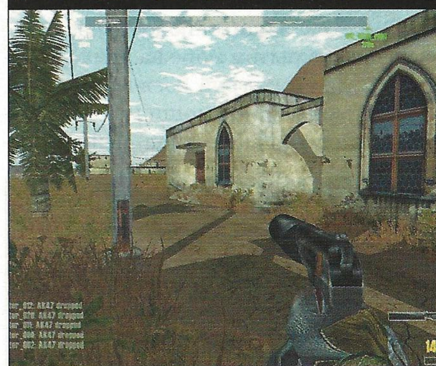
★ Жанр **Combat Simulation** ★ Издатель **GMX Media** ★ Разработчик **BYTE Software** ★ Дата выхода **Осень 2004 года** ★ Сайт **www.gmxmedia.net/specnaz**

Разработчики из словацкой студии BYTE Software заявляют, что тематику симулятора проведения антитеррористических операций они выбрали для своей игры неспроста. В свое время им настолько осточертели разношерстные шутеры, повествующие о приключениях бравого подразделения "Дельта", что они принципиально сделали главными героями своего детища бойцов спецназа ГРУ.

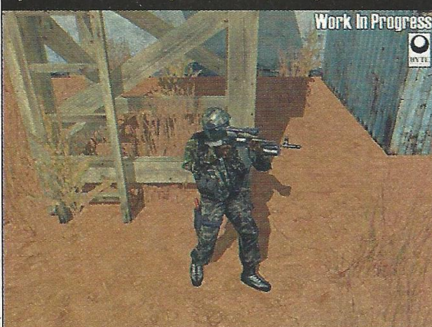
Наши дни. Российская Федерация как страна-правопреемница Советского Союза обязана свернуть свои заграничные военные базы и вывезти оттуда ядерные боеголовки. Пилоты самолета Ил-76 уже несколько лет летают в страны азиатского региона за очередной порцией смертоносного оружия. Но однажды отработанная до мельчайших подробностей система "собирания камней" дала сбой. Российский грузовой самолет внезапно пропал с экранов радаров, а пилоты не вышли на запланированную связь с центром. Спутники космической разведки внимательно прочесали маршрут, но ничего там не обнаружили. Начальник ГРУ принимает решение срочно поднять по тревоге свои лучшие силы - спецназ и высаживает их в предполагаемом районе крушения. Чуть позже прибывшая на место разведка выясняет, что история с исчезновением напичканного ядерным оружием самолета - не несчастный случай, а четко спланированная акция международных террористов. Следы ведут в Йемен, Иран, Мьянму, Афганистан и Узбекистан. Тем временем, руководство Пентагона решило не оставаться в стороне и отправило в эти страны свою экспедицию в лице бойцов спецподразделения "Дельта".

Игровой процесс SPECNAZ: Project Wolf напоминает проведение отточенной операции а-ля Rainbow Six в декорациях первой части Delta Force: все те же огромные открытые пространства с деревянными смотровыми вышками, невысокими кирпичными строениями и бесчисленными палатками. Из "Радуги" позаимствована удобная в обращении система отдачи приказов напарникам.

По части графических красот архитектуру уровней нельзя обвинить в минимализме, но локации уж больно однообразны и крайне похожи на своих собратьев по жанру. Не удивлюсь, если словацкие разработчики черпали представления о внешнем виде вражеских баз исключительно из сериала Delta Force и дюжины дешевых американских боевиков, повествующих о борьбе звездно-полосатого спецназа с разношерстными арабскими террористами.

Невысокие линии электропередач добавляют изрядную долю реализма


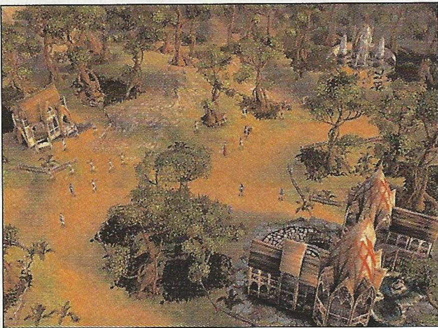
Старичок АК-47 был конфискован у одного из убитых террористов


Оптический прицел и подствольный гранатомет - хорошее подспорье в бою


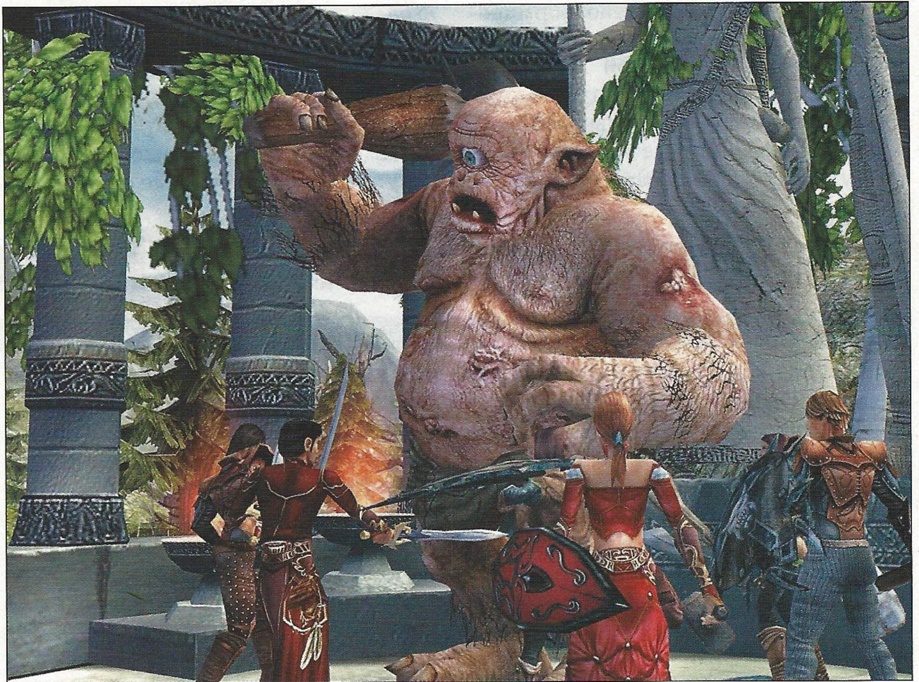
Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

SpellForce - The Breath of Winter

★ Жанр RPG/RTS ★ Издатель JoWooD ★ Разработчик Phenomic Game Development ★ Дата выхода Лето 2004 ★ Сайт spellforce.jowood.com







Как учит современная действительность, плодовитую несушку следует выдаивать до упора, пока у нее еще остаются силы, потому как потом может статься, что ее золотые яйца уже никого не заинтересуют. Вышедшая в конце того года и успевшая собрать неплохой комплект всевозможных наград SpellForce - The Order of Dawn вполне подпадает под это определение, а потому, не успел толком начаться год нынешний, как JoWooD анонсировала адд-он SpellForce - The Breath of Winter.

Как водится, некое злобное создание решило реализовать давно вынашиваемые планы возрождения Темных Богов. С этой целью оно пробудило мирно посапывающего Могущественного Ледяного Дракона со смешным и вовсе не драконьим именем Aryn и науськало полусонную зверюгу на ничего не подозревающее население тамошних реалмов, снарядив ему в попутчики собственные захватнические орды, привыкшие решать все вопросы исключительно огнем и мечом. А учитывая, что уничтожение оголтелых оккупантов и обуздание неадекватных рептилий - дело для настоящего героя, "пора в путь-дорогу".

По словам шеф-дизайнера проекта Волкера Вертиха, игроков ожидает полноценная сингловая кампания средней протяженностью в 40 часов (судя по всему, имеется в виду примерное время прохождения). Из ожидающихся фич авторы отметили кооперативный мультиплеерный Free Mode, в ходе которого несколько игроков сообща проходят ту или иную миссию кампании.

Делать какие-либо выводы относительно того, чем же на самом деле дыхнет тамошняя зима, пока бессмысленно, а вот подождать и понадеяться стоит. По крайней мере, оригинальная SpellForce свои награды получила по заслугам, и у отпрыска вроде тоже предпосылок к убожеству не наблюдается.

JoWooD по-хозяйски относится к своим играм. На осень уже запланирован второй адд-он к SpellForce, а на конец следующего года - вторая часть.

Андрей ХАРЕНКО aka RusSolo[SH]

Star Wars Galaxies: The Jump to Lightspeed

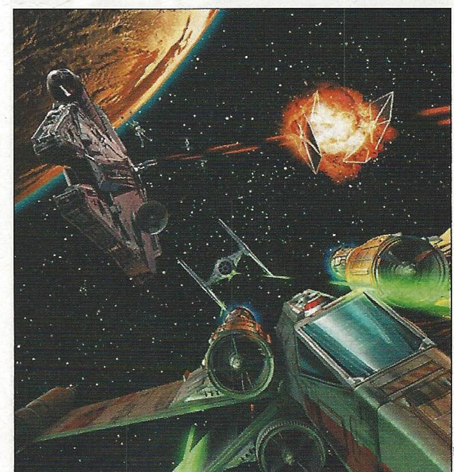
★ Жанр MMORPG ★ Издатель LucasArts ★ Разработчик Sony Online ★ Дата выхода Зима 2004 ★ Сайт www.starwarsgalaxies.com

Сейчас Star Wars Galaxies - стабильная и отлаженная онлайновая игра, уже переболевшая детскими болезнями. Но ей предстоит выдержать бой с весьма сильными бойцами: Lineage 2 и World of Warcraft. Что планирует Sony противопоставить конкурентам? Будут, конечно, новые обновления-publish'ы, но основные надежды возлагаются на полноценный адд-он Jump to Lightspeed.

Последний должен стать настоящим прорывом в онлайновой игровой индустрии: к MMORPG добавится самый настоящий космический симулятор. Уже афишированы десятки секторов космоса и летабельных моделей космических кораблей. Как говорят сами разработчики, они просто хотят добавить игру X-Wing vs. Tie-Fighter, которая для своего времени была



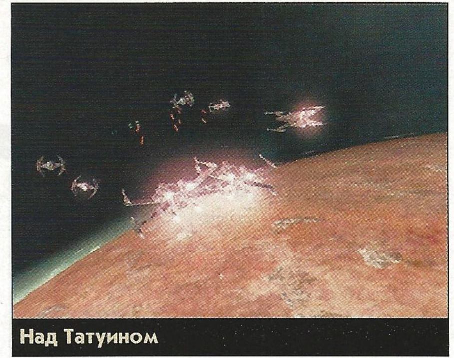
Стреляй, Глеб Егорыч, уйдет ведь!



очень успешным космическим симулятором. Огромное внимание будет уделено сражениям, а это новый впрыск адреналина. Но самое важное, что этот адд-он не является обычным дополнением. С выходом Jump to Lightspeed будет закончено формирование основного каркаса игры, и SWG перестанет быть обычной MMORPG, превратившись в настоящую виртуальную вселенную Звездных войн.

Те игроки, которые не купят адд-он, будут путешествовать между планетами посредством типовых шаттлов, как будто ничего и не случилось. Зато обладатели Jump to Lightspeed смогут в любое время стартовать с территории космопорта на своих космических кораблях. А дальше будет уже другая игра.

Для того, чтобы вписать адд-он в экономику будет введена, как минимум, одна профессия, связанная с постройкой кораблей. Правда, корабли Империи и мятежников придется покупать за фракционные единицы.


Над Татуином

Кшаду

Star Wars Knights of the Old Republic: The Sith Lords

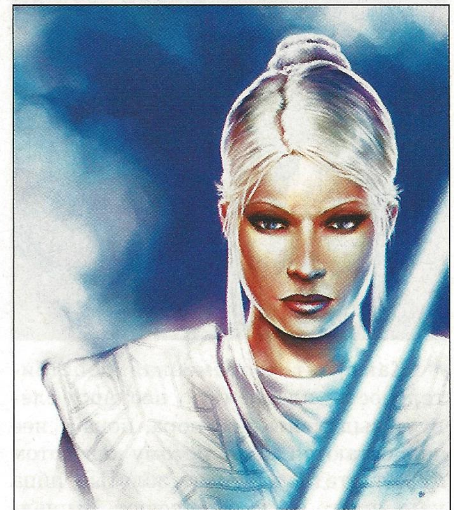
★ Жанр **RPG** ★ Издатель **LucasArts** ★ Разработчик **Obsidian Entertainment** ★ Дата выхода **I квартал 2005** ★ Сайт **www.lucasarts.com/products/swkotor**

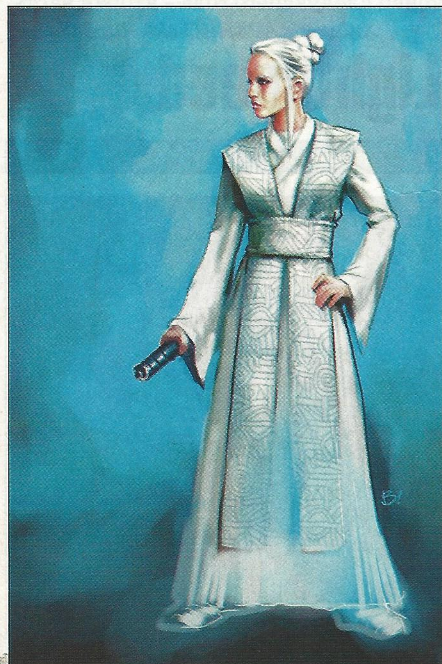
PC Only and Forever - кто бы сомневался. Однако жизнь сложнее лозунгов. Она любит компромиссы и обожает потешаться над чересчур идейными и принципиальными. Натуральная, короче говоря, сволочь, и все равно я с нее тащусь. Даже с такой.

Knights of the Old Republic - лучшая компьютерная ролевая игра прошлого года - и не пыталась скрывать свое консольное лицо. Неоспоримый факт, отрицать который было бы не менее глупо, чем соглашаться с обратным. Но мне она понравилась. Несмотря на взгляды и вопреки принципам. Нисколько не расстроенный собственным конформизмом, я немедленно по прохождении записался в ряды ожидающих сиквела. И до сих пор ни разу об этом не пожалел.

Главным генератором оптимизма являются люди, сменившие BioWare на капитанском мостике проекта. Да-да, канадские кудесники ролеплея ко второй серии приключений древнеджедайского рыцарства имеют отношение разве что графическим движком да фундаментом игрового процесса. Возведением здания игры и отделочными работами займется Obsidian Entertainment - недавно образованная калифорнийская девелоперская студия. И я вас умоляю, не стоит судить о ее возможностях по юридическому возрасту. Фергус Уркхарт, Крис Паркер, Даррен Монахан, Крис Эйвелон, Крис Джонс - стартовому составу "Обсидиана" позавидовала бы любая легенда индустрии. Если же кому-то их имена даже не шепчут на ухо, то не следует расстраиваться. Во-первых, есть еще Юля Савичева и группа "Корни", а во-вторых, хватит и во-первых.

Бывшие "блэкайловцы" не скрывают, что основной точкой приложения их творческого гения станет сюжетная линия. Пять лет прошло с той поры, как Darth Malak пал жертвой собственных заблуждений. Орден джедаев радость пережил с трудом, Империя ситов на две минуты погрузилась в глубокий траур. После чего оттяпала у Республики изрядный кусок Внешних миров. У протагониста свои заморочки. Одинокий и всеми позабытый (Силой в том числе) пребывает бывший рыцарь светлого образа световой шашки в далеком изгнании за неизвестный оппортунизм. Добрых когда-то-коллег поел вредитель-Malak, виды на ситов куда более многообещающие, лишь бы с жатвой не опоздать. На соседней свалке пылится "Эбонитовый Сокол". История и природа их альянса тайна великая есмь, к которой прилагается острый финансовый кризис и отсутствие необходимых для ремонта запчастей. Как вдруг...





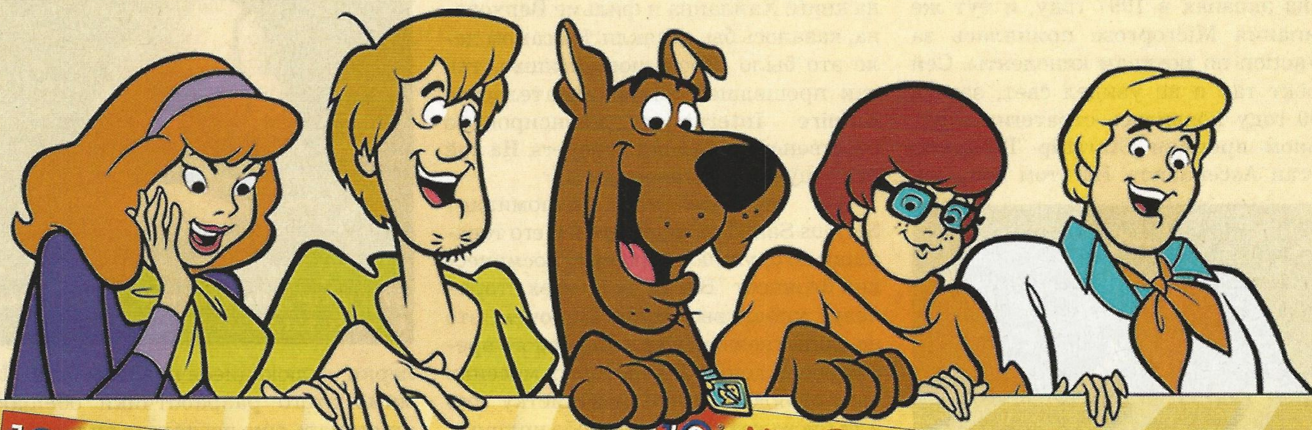

Дроиды новые, проблемы старые

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

СКУБИ-ДУ!™

ЧЕТЫРЕ УДИВИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КОМПАНИИ С САМОЙ ВЕСЕЛОЙ СОБАКОЙ ПЛАНЕТЫ





1С® ФИРМА «1С»

NIVAL® INTERACTIVE

MINDSCAPE

CARTOON NETWORK

Увы, дальнейшие события пока сокрыты от глаз сторонних наблюдателей в черном ящике производственных секретов. Да не очень-то и хотелось.

Из иных подробностей точно известно об увеличении количества Силовых Трюков до приблизительно тридцати. В частности, появятся Force Rage *(темная ярость)*, Battle Meditation *(схожая с плюшкой из первой части, хотя и менее сладкая)*, Force Clairvoyance *(позволяет заглянуть в будущее)*, Force Sight *(что-то вроде радара)*.

А что на это скажет Гринпис!

Число пригодных для игры планет равняется семи, и среди них окажутся Peragus - планета шахтеров, где все начнется; Dantooine, так и не восставшая из развалин после дружеского визита Малака; Telos - раздолбанная когда-то до состояния комсомольской ударной стройки родина буки-Carth'a, которая, впрочем, понемногу начинает отстраиваться. Список прочих опять же законсервирован средь остальных секретов.

Разработчики обещают крайне бережно отнестись к балансу, чего ради прибегнут к типично приставочным



штучкам с насильственной разлукой и параллельными сюжетными линиями. А вот как они собираются бороться с преждевременным Level Cap'ом, и будет ли он вообще, то... Да-да, все там же.

And the last, but not the least: по многочисленным просьбам отдела маркетинга LucasArts обе версии игры *(PC и Xbox - прим. ред.)* выйдут одновременно. Давно бы так.

Владимир ЧАПЛЫГИН

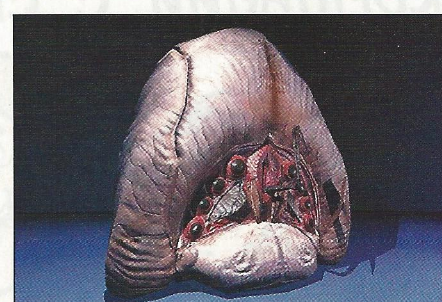
Starship Troopers

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Empire Interactive** ★ Разработчик **Strangelite Studio** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **strangelite.co.uk**

Фильм "Звездный десант" появился на экранах в 1997 году, и тут же компания Microprose принялась за 3D-action по мотивам киноленты. Сей проект так и не увидел свет, зато в 2000 году появилась стратегия в реальном времени Starship Troopers: Terran Ascendancy. На этом попытки игровой индустрии заработать деньги на книге Хайлайна и фильме Верховена, казалось бы, иссякли. На самом деле это было небольшое затишье, так как прошедшей зимой издательство Empire Interactive анонсировало собственную Starship Troopers. На сей раз - шутер от первого лица.

Со стороны игра напоминает Serious Sam. Главный герой и его товарищи по оружию обороняют космический блокпост "Виски", а со всех сторон лезут уродливые жуки. Впрочем, это не единственный вид интересного времяпровождения. В некоторых миссиях вы с отрядом уйдете на зачистку того или иного квадрата, а в особо крупных сражениях к вам присоединятся еще несколько подразделений. Сами представляете, заварушка получится еще та.

Как и в фильме, у инопланетных врагов имеется своеобразное разделение труда. Есть несметное число пушечного мяса в виде легкоубиваемых воинов (среди них различаются простые солдаты и командиры, выделяющиеся из общего числа полосками на спине), более продвинутые бронебойные жуки-носороги, танкеры-огнеметы, жуки летающие и местная артиллерия - плюющиеся плазмой баги. Помимо этого разработчики обещают придумать еще несколько видов, которых не было в фильме.



Будете слишком умничать - превратитесь в такого вот урода

Сейчас движок способен одновременно держать в одном кадре до 130 вражин, хотя разработчики утверждают, что в финальной версии игры мы сможем увидеть на экране от трех до четырех сотен инопланетных тварей. Такого числа противников, обладающих самостоятельным искусственным интеллектом, на огромном открытом пространстве доселе не мог поддерживать ни один графический движок. Что из этого получится в итоге, мы увидим перед Новым годом.

Владимир ВЕСЕЛОВ

SuperPower 2

★ Жанр **Глобальная стратегия** ★ Издатель **DreamCatcher Interactive** ★ Разработчик **GolemLabs** ★ Дата выхода **Осень2004** ★ Сайт **www.golemlabs.com**

Первая часть этой игры (в отечественном прокате она называлась "Война цивилизаций") появилась в 2002 году и была достаточно тепло встречена игроками (только в США было продано около ста тысяч копий, что для пошаговой глобальной стратегии очень и очень неплохо). Конечно, конкуренции "Цивилизации" SuperPower не составила, но была в ней одна фишка, понравившаяся многим - военные столкновения были оформлены в виде риалтаймового варгейма. Правда, уровень этого варгейма был весьма низок, а графическое оформление и рядом не лежало с сериалом Total War, но в целом задумка была неплохая. Хотя толку от личного вмешательства в ход боевых действий обычно было мало (как всегда все решали "Большие Батальоны"), оно позволяло отдохнуть от нудного просмотра бесчисленных экранов статистики и слегка расслабиться.

Проанализировав ситуацию, разработчики решили во второй части сосредоточить внимание именно на боевых действиях, и довести их оформ-



ление до уровня приличной RTS (не "Блицкрига", конечно, но где-то недалеко). Такое решение можно только приветствовать. Дело в том, что глобальная часть игры и так была на весьма высоком уровне. Аспекты руководства современным государством: экономика, внутренняя и внешняя политика, наука, армия - все было сделано близко к реальности (даже цены на нефть колебались в зависимости от ситуации на Ближнем востоке). Так что тут можно ограничиться косметическими изменениями (в пресс-релизе говорится о более удобном интерфейсе, более красивой трехмерной графике и улучшенном AI).

Для любителей альтернативной истории (хотя в данном случае лучше говорить об альтернативной современности) обещается мощный редактор, позволяющий переделывать все и вся. Не забыт и мультиплеер, участвовать в борьбе за мировое господство смогут до 32 живых игроков.

Основной экран оформлен не в виде привычной плоской карты, а в виде геоскейпа. Мелочь, а приятно



Александр ВАСНЕВ

Swashbucklers: Legacy of Drake

★ Жанр **Пиратская игра** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Акелла** ★ Дата выхода **2005** ★ Сайт **int.games.1c.ru/swashbucklers**

Конец XVII века. На линии горизонта уже маячат новые времена и слышен шум Великой войны, которая станет закатом эры классического корсарства. Эпоха Наполеона, расцвет парусных флотов, подкрепленный новыми технологиями в области вооружения, и родные сердцу Карибы - вот основные декорации проекта Swashbucklers: Legacy of Drake.

Главный герой игры - капитан Абрахам Грей по кличке "Соловей" *(не путать с капитаном по кличке "Воробей" - прим. ред.)*, пират, который подобно другим своим собратьям по ремеслу смотрит на все события в этом мире, и на войны в том числе, сквозь призму прибыли. А прибыль - это содержимое трюмов встречных и поперечных кораблей или казна какого-нибудь города. Такие деньги придется добывать с боями, следовательно, на нашем пути к богатству встретятся привычные для корсара вещи. Морские битвы, которые пройдут под девизом: "Больше пушек больших и очень больших!", да абордажи *(обширный список холодного и огнестрельного оружия прилагается)*. Но, прежде всего, прибыль - это клады. И вот одну такую залежь ценных материалов рукотворного происхождения нам предстоит найти. Закопал сей груз несколько веков назад не кто иной, как сам сэр Френсис Дрейк. О тех временах мало кто помнит, а посему в 2005 году нам придется сильно потрудиться, чтобы найти пиратское золото, а заодно показать всем, что у морей появился новый хозяин.

А почему вода такая... странная и блестящая! Ледниковый период на Карибах!



А кораблик-то ничего, внушает!



Игорь БОЙКО

Tabula Rasa

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **NCsoft** ★ Разработчик **Destination Games** ★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **www.playtr.com**



Превьюшка Tabula Rasa может состоять из одной маленькой фразы, которой будет вполне достаточно для того, чтобы игру ждали с нетерпением и купили в день релиза. Вот она: "TR делает Ричард Гэрриот". Авторитет этого человека просто недосягаем. Он - Толкиен компьютерно-ролевого мира.

"С чистого листа". Примерно так можно перевести с латыни название игры. Сначала оно фигурировало в качестве рабочего, да так и прижилось. Да и сам проект начинался с пустого места. Прежде всего, Ричард и Старр Лонг не хотели устраивать конкуренцию самим себе. То, что они делают, не должно походить на то, что они сделали раньше. Поэтому - никакой фэнтези и никакой магии. На этом основании и был устроен мозговой штурм на тему: что рулит в играх, а что - нет. Все, что рулит, бралось на заметку для дальнейшего воплощения; все, что нет

- на заметку, для дальнейшего искоренения. В результате начиналось выкристаллизовываться нечто уникальное.

Интересно познавать мир. Как интересно в первый раз бежать по лесопарку и любоваться тем пейзажем, что открывается за очередным поворотом. Во время сотой пробежки любопытство уступит место безразличию или раздражению. В TR каждый перс будет обладать врожденной способностью телепортироваться к товарищу. Больше не будет получасовых переходов только для того, чтобы собрать группу для совместных действий. Больше не будет отсидок на траве для восстановления маны. Больше не будет массового истребления крыс для прокачки первых уровней. Больше не будет очереди к квестовому монстру. Больше не будет...



С самого начала всем игрокам предоставляется личная резиденция в личном поместье (и это не будет номер в гостинице с единственным сундуком). Тем самым снимется вечная проблема современных MMORPG - недостаток недвижимости. Более того, каждому персу будет выплачиваться ежемесячная стипендия, которую он сможет потратить на благоустройство жилища и прилагаемых территорий. Правда, не предусмотрено возможности похвастать резиденцией, т.к. она будет специально генериться при каждом вашем посещении. Зато не придется чесать к ней через полконтинента. В дальнейшем предполагается наличие "городских площадей", куда будут выходить фасады усадеб. Т.е., получится что-то вроде общего предбанника, что приведет к образованию "соседей" и укреплению комьюнити.

Во время генерации игрок должен будет определиться с именем и полом. Все остальное - внешний вид, скиллы, статистики случайным образом сгенерит игра. Иначе говоря, игроку совершенно незачем перед игрой ломать голову над принятием исторически важных решений, которые предопределят весь дальнейший геймплей. Ведь он еще ничегошеньки не знает о том, что его ждет дальше. Поэтому ему предлагают ситуацию, в которой он не сможет ошибиться. В дальнейшем можно будет слепить из перса... пятнадцать персов. Впрочем, количество уточняется. Дело в том, что игра предусматривает несколько так называемых Save Points, точек развития, в которых можно будст "замораживать" состояние перса. К ним можно будет вернуться в любой момент игры и перекачать подопечного в нужном ракурсе.

Основных направлений развития три: тело, ум и дух. У каждой специализации - свое оружие, но есть еще возобновляемая энергия "Ки", которую можно применять для специальных атак. Причем, чем разнообразнее ведет себя боец во время схватки, тем быстрее восстанавливается Ки-бар.

В игре не будет одинаковых с виду персов. Тому порукой не только тонкая настройка внешнего вида самого перса, но и слотовость одежды. Каждый сможет подобрать костюмчик по вкусу, а потом навернуть его до нужных параметров, заполняя доступные ячейки подходящими фишками.

Вариантов геймплея - множество. Можно просто отправиться на огромную арену и фармить мобов. Можно образовать группу (от 4 до 6 персов) и отправиться выполнять квест, специально созданный под вашу партию. Причем, у квеста будут как первичные, так и вторичные цели. Зачастую - взаимоисключающие. Как пройдете задание - такую награду и получите. Причем, в этот же донжон можно будет вернуться еще раз, и еще раз - для прохождения его другими способами.

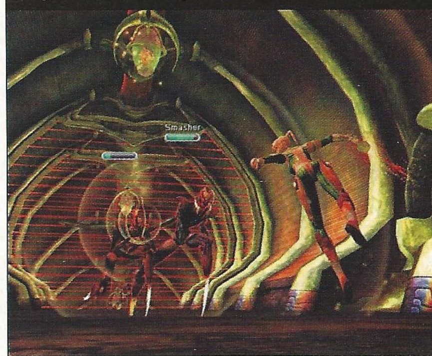
Еще одна уникальная фича - никто ничего не теряет во время гибели. Ни предметов, ни уже набранной экспы. Если вам не повезло - предлагается выбор: возврат к началу квеста или потеря 10% от награды за его выполнение. Решение - за игроком.

Что касается глобальной цели в TR, то она самых благородных кровей. Все спасают не только Землю, но и всю вселенную от космических плохишей. Да, PvP тоже предусмотрено, хотя и в довольно-таки ограниченном варианте. На специальных аренах, как в индивидуальном, так и в командном зачете.

Еще совсем недавно отмечалось разительное сходство между персами TR и Lineage 2. Но к E3 это сходство почти полностью испарилось



На систему ведения боя TR в огромной мере повлияла приставочная Soulcalibur II

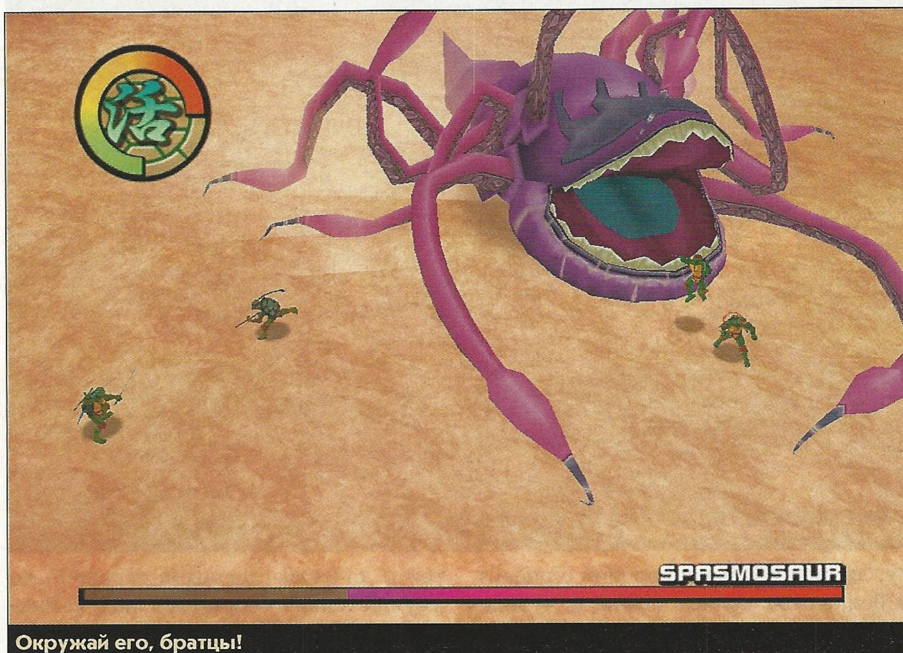


Андрей АЛАЕВ

Teenage Mutant Ninja Turtles 2

★ Жанр **Arcade** ★ Издатель **Konami** ★ Разработчик **Konami** ★ Дата выхода **Октябрь 2004 года** ★ Сайт **www.konami.com**





Окружай его, братцы!

В прошлый раз я крепко лажанулся, и то, что никто этого не заметил, дела не меняет. Я безапелляционно заявил, что после Dreamcast приставки с четырьмя штатными гнездами под геймпады больше не выпускают. И где были мои глаза, лишь после обратившие внимание на GameCube и Xbox, в которых число выходов для геймпадов тоже равно числу пальцев у большинства героев Уолта Диснея?

Именно для владельцев консолей новое детище Konami будет наиболее играбельным. А нам, простым PCшникам, придется изыскивать способ найти на одной машине место для четырех контроллеров. Перед глазами встает ностальгическая картина поединков в первый Mortal Kombat с взаимными воплями "Не зажимай мне клавиатуру!".

Значит, двоих мы сажаем по разные стороны клавы, третьему - джойстик (лучше понаворотистей, летный) и четвертому геймпад. Неважно вообще, как эти четверо разместятся вокруг компьютера, важен сам принципиальный факт: впервые на PC и впервые за очень долгое время вне его, в игру про черепашек-ниндзя можно играть вчетвером.

Собственно, на этом кончаются все отличия (по крайней мере, официально заявленные) от не так давно вышедшей и очень милой TNMT. То есть в пресс-релизах что-то там говорят про повышенную сложность, более крутой сюжет и чуть ли не нелинейность, но это все мелочи, как и обещание спрятать в коде одну из классических черепашьих аркад (ее, естественно, можно будет открыть). Главное - это действительно возможность играть вчетвером, возможность сделать так, чтобы все было "как в мультике". Если это будет реализовано на PC в каком-нибудь более традиционном для нашей платформы виде (скажем, через локальную сеть), то цены такому развлечению не будет.

Вообще, говорят, что черепашки обретают новую жизнь на телевидении, и игры активно поддерживают интерес нового поколения к героям пиццы и ученикам мудрой Крысы. Что ж, нам от этого только лучше - больше простора для милой сердцу ностальгии. И, в конце концов, может получиться очень недурная аркада, что само по себе хорошо.

Кавабунга!

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

The Guild 2

★ Жанр **Strategy** ★ Издатель **JoWooD** ★ Разработчик **JoWooD** ★ Дата выхода **2005** ★ Сайт **www.jowood.com**

Вы наверняка помните Europe 1400: The Guild - оригинальную стратегию, в которой нужно было основать свой бизнес и сделать карьеру в средневековом городишке. Наш журнал еще выдал ей звание "Лучшей экономической" за 2002 год.

На E3 демонстрировали тестовую версию The Guild 2, но скриншотами пока не поделились. Возможно потому, что The Guild 2 использует движок от Gothic III, и маркетологи JoWooD просто опасаются сырыми скринами создать предвзятое впечатление. Тем не менее, на мониторах крутились реалистичные средневековые домишки, вполне себе детализированные и красивые. Из особенностей геймплея известно об еще большей свободе действий для игрока и менее сложной стартовой части.

Алексей РАТУШКИН

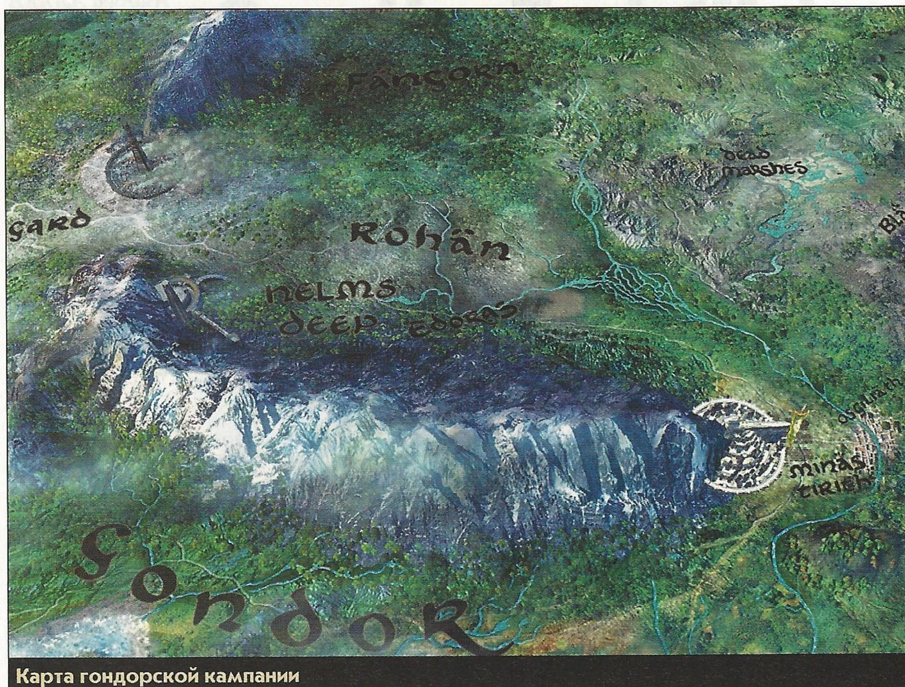
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **EA Pacific** ★ Дата выхода **Лето 2004** ★ Сайт **www.eagames.com/pccd/lotr_bfme/home.jsp**

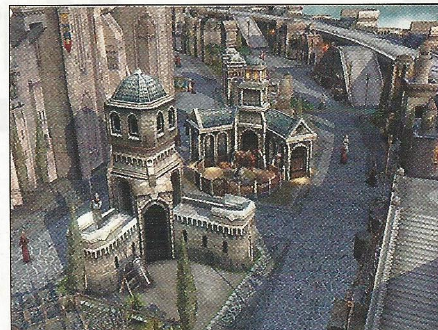
Питер Джексон снял великий фильм. Непревзойденную, захватывающую, лучшую эпическую сагу в истории Голливуда. Правда, к книге некоторые эпизоды имеют не самое прямое отношение, ну да что уж теперь...

Право слово, к чему все эти "священные войны", когда нас ждет битва, куда более увлекательная? С момента анонса The Battle for Middle-Earth прошел почти год, и вот, разработчики продемонстрировали нам подробности игрового процесса.

Единственное, что настораживает, так это полное отсутствие на экране интерфейса. Сейчас идет его тотальная переработка с целью оставить лишь необходимый минимум средств управления. И все ради пущей кинематографичности. Как и ожидалось, именно этот аспект дизайнеры поставили во главу угла. На "киношность" работает великолепная система анимации юнитов, в их AI даже прописано некоторое "актерство". Подожженный стрелами орков энт отвлекается от своего задания, чтобы окунуться в ре-



Карта гондорской кампании


Минас-Тирит, жилые кварталы


Главное в этом деле - вовремя ударить с фланга

ку; лишившийся управления олифант в бешенстве топчет своих и чужих; разбившие превосходящие силы орков гондорцы радостно вопят и брятцают оружием.

Впрочем, что это я. Петь дифирамбы картинке Battle for Middle-Earth можно до тех пор, пока не кончатся журнальные страницы. Сворачиваемся, пока не понесло.

Наконец-то прояснилась ситуация и с формальными признаками жанра. В игре будет две кампании и четыре участвующие стороны: Гондор, Рохан, Изенгард, Мордор. Каждую из сторон разработчики постарались сделать уникальной. Могущество Гондора строится на толщине стен его крепостей и качестве доспехов стражей, но ему постоянно не хватает людей. Ристанийцы неудержимы в атаке, они также заключили союз с эльфами (рохиррим и эльфы? в первоисточнике их отношения были далеки от идеала...). Хитроумный Саруман обладает огромным количеством осадных орудий и не меньшим числом генетически модифицированных урук-хай и полуорков. А еще в Мордоре неживут девять парней в стильных черных плащах... Да, кстати, за сожжение каждой неприятельской постройки темные будут получать небольшой бонус - некоторую сумму золотом, а вот светлые те же деньги получат за истребление живой силы противника. Одни, так сказать, огнем, другие - мечом. Не все пока ясно с процессом отстройки базы, но в одном из роликов была показана ферма по разведению трolliков. Троллики это не только тонна потенциального гранита, но и отличная мишень для лучников. Стрельбище тоже показали. Уже известно, что многие здания будут производить юниты не по одиночке, а целыми пачками.

Более никаких сенсационных заявлений не последовало. Но и этого хватает чтобы, надев хайратник, ждать релиза.

Игорь БОЙКО

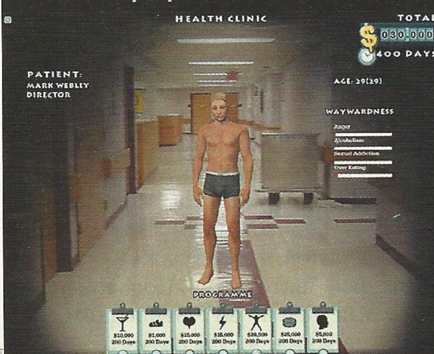
The Movies

★ Жанр **Симулятор киноиндустрии** ★ Издатель **Activision** ★ Разработчик **Lionhead Studios** ★ Дата выхода **Зима 2004** ★ Сайт **www.themoviesgame.com**

Мечты иногда сбываются. Иногда для этого даже не приходится выходить из дому. Хотите удивить Голливуд? Уже ближайшей зимой у вас будет такая возможность.

Кусочек будущего геймплея мне довелось видеть в ходе E3. Городишко в Америке, сороковые года прошлого века. По улице чинно едет кабриолет, поворачивает на перекрестке и скрывается за рамкой кадра. Курсор мышки нащупывает слайдер и перемещает его вправо по шкале. На экране - тот же сюжет, только кабриолет несется в клубах пыли, на повороте машину заносит и она втыкается передком в фонарный столб.

В игру закладываются тысячи стандартных подобных сцен, а уж в каком ключе они будут сыграны и сняты - зависит от игрока, выступаю-



Для поддержки хорошей физической формы существуют разные по стоимости программы




Монтаж сцены. А не применить ли нам здесь Bullet Time?

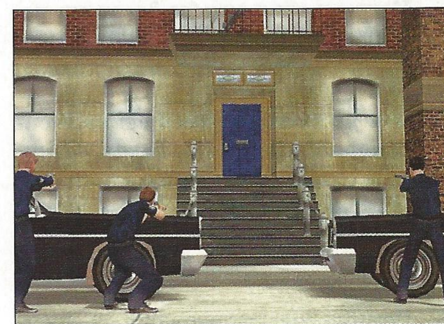
щего в роли режиссера, продюсера, промоутера и т.д.

Временной период - от 1890 до 2010 года. От "Прибытия поезда" и до недалекого будущего. Имеется два режима игры. Во-первых, Story, который подразумевает карьеру на протяжении продолжительного периода, с исследованием новых технологий, с организацией производства кинофильмов, их прокатом и т.д. Во-вторых, Sandbox или Песочница. В этом случае вы просто можете отдаться творчеству, не заморачиваясь вопросом о том, откуда берутся дети. Упс... я хотел сказать - деньги.

Сразу после релиза будут доступны съемки лент в восьми жанрах: экшн, хоррор, комедия, романтика, фантастика, вестерн, триллер и фильмы о войне. В дальнейшем ожидается расширение этого ряда, т.к. игра специально делается так, чтобы не было никаких сложностей для любителей создавать всевозможные модификации. Соответствующие инструменты разработчика Lionheads обещает сделать общедоступными вскоре после поступления The Movies в продажу.

В игре будут учтены практически все стороны кинобизнеса. Съемочная группа, сценарий, раскадровка, актеры, площадка, озвучка (субтитры или запись с помощью микрофона), наложение музыки, монтаж... Всем этим вы сможете заправлять самостоятельно, а можете передоверить непривлекательные для вас этапы специалистам. Продолжительность фильма не ограничена, хоть и четвертую серию "Властелина колец" снимайте... Более того, существует возможность экспорта вашего шедевра в формат, который позволит просмотреть фильм на любом компьютере, наличие игры не потребуется.

А еще разработчики грозятся устроить конкурс среди фильмов, снятых в The Movies. Представляется, что конкуренция будет ничуть не меньшей, чем на "Оскар".



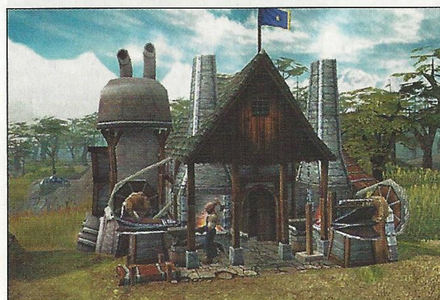
Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

The Settlers: Heritage of Kings

★ Жанр Economic-Sim ★ Издатель Ubisoft ★ Разработчик Blue Byte ★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт www.thesettlers.com


Десять домиков! Город разросся до небывалых размеров


"Наша кузница!" - орут красные. "Нет наша!" - кричат синие. А кузнец тем делом куда-то сбежал и спрятался



В недрах Ubisoft в целом и Blue Byte в частности кипит напряженная работа. Повсюду ходят странного вида люди, разбивают палатки, достают оттуда кто кирку, кто мотыгу, и деловито отправляются в соседние помещения, стараясь как можно тщательнее протаптывать новый ковролин по всему пути следования. Говорят, недавно один такой деятель откуда-то притащил с собой осла. Чуете, на что похоже? Все верно, еще до конца нынешнего года нам обещают пятую часть Settlers. По-видимому, нынешних хозяев студии-разработчика не вполне устроил совокупный тираж предыдущих эпизодов, переваливший за 5 миллионов легальных копий.

Как все путные разработчики, Blue Byte обещает сохранить уникальный дух игры, выполнив ее нынешнюю инкарнацию в соответствии с реалиями времени. По меньшей мере, нас ждет трехмерный движок (судя по скриншотам, весьма приличного качества) и неотъемлемая часть любого намечаемого проекта - продвинутые игровые фишки. Авторы стремятся, как угодить старым поклонникам серии, так и привлечь под свои знамена новых любителей неспешного многоуровневого менеджмента. По признанию Бенедикта Гринделя, продюсера BB, они работают в тесном контакте с пользователями, прислушиваясь к их мнениям и пожеланиям с учетом опыта предыдущих игр серии. Мол, верят, что, действуя рука об руку, сумеют создать актуальную игру, хранящую сущность первых Settlers.

Примечательный момент: в качестве одного из дизайнеров на немцев трудится Брюс Миллиган, успевший в своей жизни поработать с такими зубрами, как Сид Мейер, Брюс Шелли и Брайан Рейнолдс.



Анна ЩЕГЛОВА

The Sims 2

★ Жанр Sims ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик Maxis ★ Дата выхода 17 сентября 2004 ★ Сайт www.thesims2.com

В подавляющем множестве случаев персонаж из The Sims был очень похож на нас самих, наших друзей, знакомых или неприятелей. Сотрудникам Maxis можно было бы поставить памятник. Они первыми догадались использовать стремление человека смотреть на весь мир через призму себя.

Конечно, мир симсов далек от реальности, а все наши возможности в игре предопределены сотрудниками Maxis: "Симсы" никогда не были, не есть и не станут совершенным симулятором жизни. Но, какая разница, ведь ожидаемая осенью этого года вторая часть обещает быть такой интересной!

Изнутри

Помимо унаследованных от предков внешних и физических данных каждый симс будет обладать желаниями, надеждами, страхами и воспоминаниями. Если раньше игра сводилась к простому обеспечению стандартных физио- и немного психологических потребностей, то теперь персонаж сможет анализировать свои поступки, он будет действовать ради достижения поставленных целей, а, оказавшись в одиночестве, предаваться мечтам. Задавать уровень притязаний героя в областях славы, знаний, семьи и романтики будем, конечно же, мы сами. За определенные достижения каждому симсу будут начисляться очки, изменяющие его характеристики. Первые шаги, самостоятельно завязанные шнурки, поцелуи (ну, и вы сами знаете, что еще), работа и свадьба навсегда увековечатся в памяти героев.

Большинство браков между моими симсами из первой части заключалось не на небесах, а на кухне (приходя в гости, прожорливые соседи сразу же плелись к холодильнику, и если предложение делалось до или немного после трапезы, почти всегда отвечали отказом), а один раз, уж извините, в туалетной комнате. Отныне такому наплевательскому отношению к священным узам придет конец: на свадьбу можно будет приглашать друзей и родственников симсов, и сама церемония станет куда более пафосной, нежели прежде.

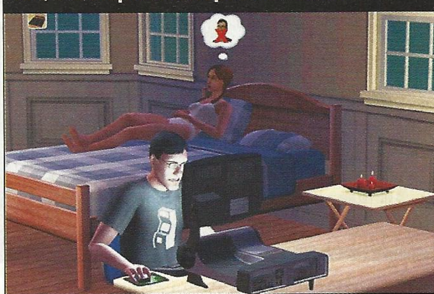
Впрочем, теперь мы сможем поместить еще не окольцованных родственными связями симсов под одной крышей и посмотреть, насколько хорошо получится у них сосуществовать вместе. Если совет да любовь поселятся в их доме и, благополучно поженившись, они решат завести ребенка, одному из супругов не придется больше прогуливать работу для того, чтобы вовремя кормить и убаюкивать младенца. Наймите няню, и ваше дитя не отберет бессердечный социальный работник, остановить которого не удавалось даже огромной баррикадой из широкоэкранных телевизоров.

Количество предлагаемых профессий увеличится до восемнадцати, а ступенек в служебной лестнице - до десяти. Для лиц подросткового и преклонного симсовского возраста будет предусмотрено семь специальностей. Отправившиеся на законный покой персы станут получать пенсию, а заботящиеся о своих родственниках смогут рассчитывать на немалую долю в завещании.

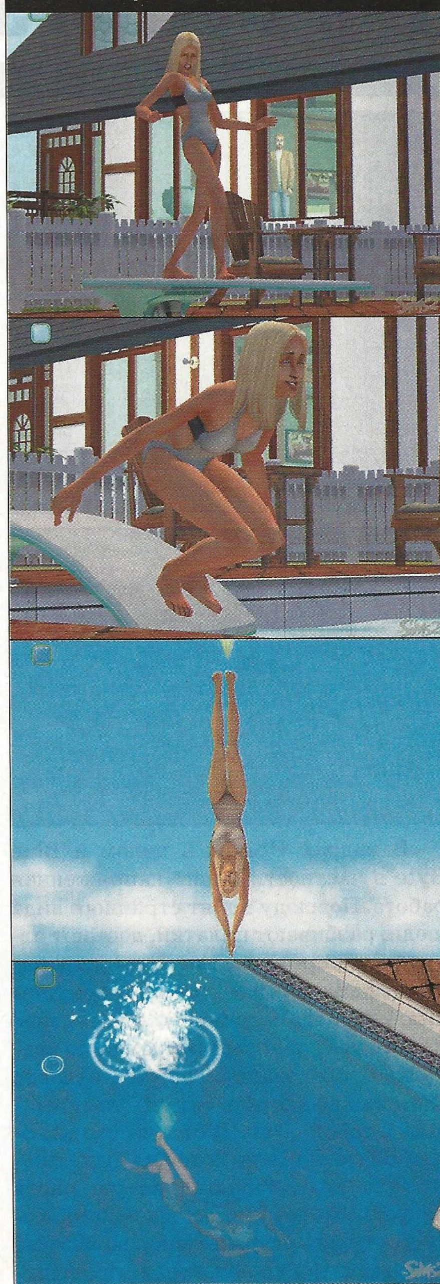
Наконец-то изменится ситуация с ранее несправедливо обезличенными NPC. Maxis разрешит нам попристава́ть к горничной, узнать, насколько счастлив работой в нашем образцово-показательном доме дворецкий и выяснить отношения с периодически наглеющим доставщиком пиццы. Захотите, - и эти знаменитые по первой части симсы смогут стать частичкой генеалогического дерева семьи "так похожих на меня и моих приятелей" персов.

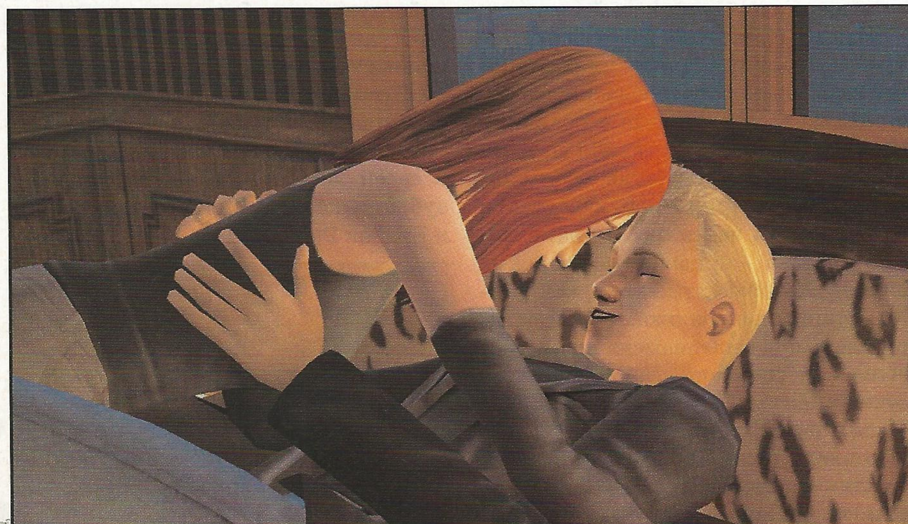
На нашем диске выложена программа The Sims 2 Body Shop, позволяющая прорабатывать внешний вид персонажей вплоть до мельчайших подробностей. Цвет глаз, длина ресниц, ширина носа, вытянутость подбородка, возможность создавать прелюбопытнейшей формы ушки (привет эльфам!), многочисленные вариации на тему макияжа и одежды - все это

Так, с очкариком пора завязывать...



По сравнению с корявыми прыжками из первой The Sims этот тянет как минимум на платиновую медаль







В чем секрет такой популярности: симолеоны, золото, доллары... Клапаусиус, Розебуд! А вот и не угадали - просто владельцу этого вертолета очень повезло с игроком-попечителем!



Интеллигентная семья из двух симсов снимет небольшой двухэтажный особняк. Шумные ночные вечеринки и периодические пожары гарантируем

еще далеко полный перечень возможных вмешательств в облик марионеток.

И снаружи

Изменения коснутся и окружающего мира. Симсы перестанут ютиться в двухэтажных апартаментах и смогут перебраться в нормальные трехэтажные особняки с еще более шикарными бассейнами. Наиболее состоятельные семьи станут владельцами нескольких домов. Ожидается пять сотен ранее неиспробованных нами предметов, некоторые - для профессиональной деятельности, некоторые - просто для счастья. Многие из старых предметов можно будет использовать по-новому. К примеру, через размещенный на заднем дворике телескоп симсы смогут не только обогатить свои астрологические познания или проконтактировать с меленькими зелеными человечками, но и шпионить за соседями (а потом поделиться какими-нибудь шокирующими подробностями со своими друзьями). У мебели и предметов интерьера появится зависящий от эксплуатации и стечения других обстоятельств срок годности, а у каждого симса - любимые вещи и "своя" кровать.

Теперь для приготовления еды несчастным симсам придется добывать деньги, идти в магазин, покупать продукты, вспоминать о вкусовых пристрастиях каждого члена своей семьи и только после этого устраивать пожар на кухне. Оставшиеся без присмотра подростки в кои-то веки перестанут давиться чипсами, предварительно освоив азы кулинарного искусства.

Maxis всеми способами постарается прибавить правдоподобия, некоторой приземленности, но, вместе с тем, остаться верной традиционной симсовской незамысловатости во всех сферах жизни героев.

Мало не покажется

Добавление циферки два к имени, давшему название целому жанру, - достаточно ответственный шаг со стороны, как команды разработчиков, так и монополиста-издателя. Maxis всерьез собирается, если не превзойти, то, по меньшей мере, повторить успех первых The Sims. Скорее всего, результатом будет игра, которая захватит вершины хит-парадов еще на несколько лет.

P.S. В Сеть уже просочилась информация о первом запланированном expansion pack'е.

Алексей РАТУШКИН

The Witcher

★ Жанр RPG ★ Издатель BioWare ★ Разработчик CD Project ★ Дата выхода II квартал 2005 ★ Сайт www.thewitcher.com

Последнее желание

Помните наш хит-парад книг, по которым хорошо бы сделать игры[1]? Что ж, некоторые мечты уже начали сбываться.

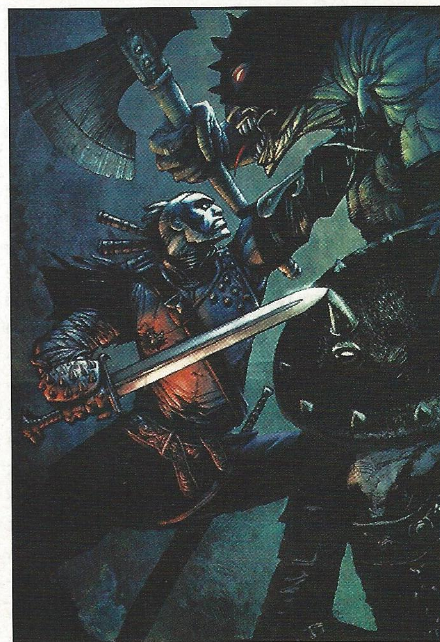
Начнем, для разнообразия по порядку. Год 2001. Польская компания CD Project, издающая игры компании BioWare в восточной Европе, обзаводится собственным подразделением разработчиков. Пятеро молодых энтузиастов горят желанием воплотить в компьютерной игре мир, созданный талантом их знаменитого соотечественника. Речь, конечно же, идет о "Ведьмаке" Анджея Сапковского. Однако необходимость постоянно решать технические проблемы, создавая с нуля собственный движок, едва не губит проект. Не хватает рук, не хватает опыта, и работа над компьютерным "Ведьмаком" оказывается замороженной.

Год 2003. Весна. На выставке E3 представители CD Project рассказывают партнерам из BioWare, какое это неблагодарное дело - создавать RPG на домашних движках, и насколько все могло быть проще, если бы им удалось лицензировать хотя бы Aurora (движок Neverwinter Nights).

Год 2003. Лето. CD Project становится первой в мире компанией, получившей лицензию на Aurora, исход-

Два гравейра. Утренняя разминка





1. См. февральский номер за этот год, стр. 197.


Бойтесь менестрелей, квесты раздающих

ный код и полную поддержку BioWare. Работа над "Ведьмаком" возобновляется. Число занятых в работе девелоперов неуклонно растет.

Год 2004. Весна. "Ведьмак" демонстрируется на E3 на стенде BioWare. Двадцать пятого мая открывается официальный сайт игры. Релиз запланирован на начало 2005 года.

Крещение огнем

Первое, что поражает в "Ведьмаке", так это то, насколько сильно удалось полякам модифицировать старую добрую Aurora'у. Если уж Knights of the Old Republic поразила нас тем, насколько свежо и современно может выглядеть движок Neverwinter Nights в 2004 году, то для картинки "Ведьмака" просто не придумать подходящих степеней сравнения. Посмотрите скриншоты, загляните на диск, где лежит ролик из игры. Как этого удалось добиться? Просто разработчики творчески подошли к попавшему к ним в руки коду. Прежде всего, они полностью отказались от системы тайлов. Локации целиком отрисованы в 3dMax, что придает им действительно уникальный вид. Поляки серьезно поработали с освещением, анимацией и камерой, добавили поддержку всех функций DirectX 9, создали собственный язык скриптов. И в результате мы видим то, что мы видим.

Серьезнейшей переделке подверглась и ролевая механика. И если в целом о домашней ролевой системе, придуманной в CD Project пока ничего не известно, то на боевой режим во всей его красе уже можно посмотреть. Это будет совсем другой геймплей. Стопроцентный реалтайм без паузы. Кое-какое сходство с вышеупомянутой Knights of the Old Republic все же можно отыскать. Между боями игрок заранее определяет желаемую последовательность атак и ведьмацких "знаков", которые он будет применять в схватке. Естественно, менять комбинации "на лету", как это было в KotOR, не получится. Весь процесс боя контролируется кликами мышки, но это не будет самозабвенное и исступленное мышекликание а-ля Diablo. Протагонист автоматически атакует врагов, а задача игрока - своевременными кликами мышки (точно попадая в момент исполнения анимации атаки) набирать бонусы, выражающиеся в дополнительном дэмедже. "Попав во все ноты" можно будет добить врага одним зрелищным ударом и заработать существенную прибавку экспы.

Что-то кончится...

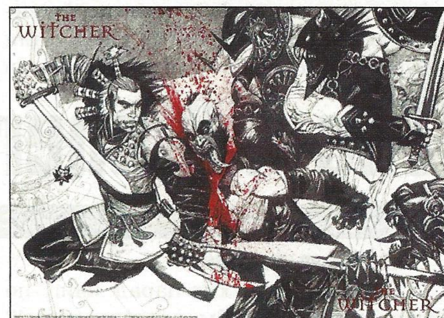
Что ж, технические новшества "Ведьмака" внушают неподдельное уважение. Но наибольший интерес к игре вызван, конечно же, сеттингом. Мир Сапковского, одновременно волшебный и понятный современному человеку, населен живыми людьми, а не картонными шаблонами великих героев и мерзких злодеев. История человеческих судеб на фоне великих свершений.

Сюжет "Ведьмака" компьютерного не будет повторять сюжет "Ведьмака" книжного. У Геральта и компании - свои дела, а нам достанется молодой начинающий истребитель чудовищ, личность которого всецело оставлена на наше усмотрение. От саги Сапковского остался сам мир: Северные королевства, полный политический разброд и шатание, война с эльфами, нильфы, копящие силы для решающего удара. Ожидаются второстепенные персонажи цикла в качестве приглашенных NPC (уже есть артворк с королем Фольтестом).

Самое главное - останется дух книг. Мир с миллионами оттенков серого, где буквально у каждой доски в заборе есть свои мотивы. Об этом уже можно говорить со стопроцентной уверенностью. На E3 был продемонстрирован кусок сюжета, в котором необходимо было разобраться с некромантом, заселившим округу изрядным количеством нежити. По ходу действия выясняется, что несчастный маг пытался вернуть к жизни свою жену, но сил и знаний справиться с заклинанием у него не хватило. Он подавлен и люто ненавидит кровожадных андедов, которые именуют его "хозяином". Можно проникнуться драматизмом ситуации и помочь бедному волшебнику. Можно сказать: "извините, уже уплочено" и добавить его голову в общую кучу. Можно самому уйти в депрессию и плюнуть на задание. Согласитесь, данный пример хорошо иллюстрирует стремление CD Project следовать не букве, но духу саги.

...Что-то начнется

Очень хочется, чтобы у поляков все получилось как надо. Чтобы ценители "Ведьмака" смогли еще раз навестить любимый мир. И чтобы те, кто с сагой не знаком, узнали бы о ней и по достоинству оценили. Удачи, CD Project, и скорейшего релиза.



Неизвестный ведьмак. "Смерть гробокопателя". Холст, масло, сталь, кровь



Владимир ЧАПЛЫГИН

Th dows

★ Жанр Storm ★ Дата выхода **25 мая 2004** ★ Сайт **www.thief3.com**

Когд Thief: 1 ный ка нишную гие из

ым диском. А для людей торопных у нас есть нес- об игре.

hadows начнется с того тором закончились собы- Во время очередной кражи главный герой сериала стил оплошность и нена- дил некое древнее зло. Ес- не исправить ошибку, то едсказанная в пророчест- Эра, и тогда всем придется странно, ключ к спасению красно охраняемой городской сокровищнице. Так что заядлому средневековому "шниферу" ничего не остается делать, как набивать прицепленные к поясу сумки воровскими инструментами ("мальчики", "абакумычи" и тому подобные вещички)



На теле разгляд



С таким стильным прицелом не промахнешься

складывать в разместившийся за поясом колчан лук и стрелы, брать в руки дубинку и отправляться на "скок" неприступной крепости.

Владимир ЧАПЛЫГИН

Tiger Woods PGA Tour 2005

★ Жанр **Спортивный симулятор** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **Headgate Studios/EA Sports** ★ Дата выхода **Ноябрь 2004 года** ★ Сайт **www.easports.com**



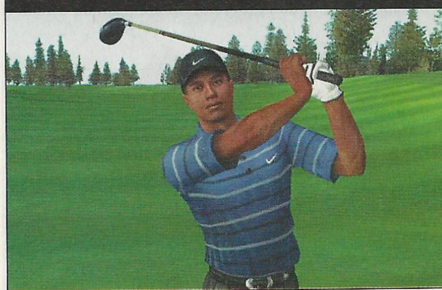
Море, пляж и гольф

Еще несколько лет назад тайтл Tiger Woods PGA Tour находился в достаточно затруднительном положении и постоянно вел ожесточенную борьбу за зрительские симпатии со знаменитым симулятором гольфа Links от игрового подразделения корпорации Microsoft. В 2002 году издательство Electronic Arts забрало право создания новых частей сериала у канадцев из EA Sports и передало его сотрудникам компании Headgate Studios. Результатом этого шага стало то, что Tiger Woods PGA Tour 2003 не только побил своего извечного конкурента, но и вовсе выкинул его с ринга. Теперь Microsoft снабжает своим гольфом только обладателей Xbox. Версия с порядковым номером 2004 в названии развила закрепленный успех еще сильнее.

Разработчики не собираются останавливаться на достигнутом и обещают порадовать нас в ноябре еще большим реализмом игрового процесса, на благо которого будет трудиться усовершенствованный движок, просчитывающий всевозможные условия и компоненты игры. Тип и траектория замаха клюшки, сила и способ удара, остаточная инерция полета мячика, высота и сорт газонной травы, сила ветра и целая россыпь других немаловажных физических параметров не ускользнут от всезнающего компьютера.

Разумеется, улучшения не обойдут стороной и графическое ядро: почти не отличающиеся от своих реально существующих прототипов лужайки и значительно разбогатевшие на полигоны модели гольфистов - вот главная гордость визуальной составляющей Tiger Woods PGA Tour 2005.

Виртуальный Тайгер Вудс крупным планом



Владимир ЧАПЛЫГИН

Tom Clancy`s Ghost Recon 2

★ Жанр **Combat Simulation** ★ Издатель **Ubisoft** ★ Разработчик **Red Storm Entertainment**
★ Дата выхода **Ноябрь 2004** ★ Сайт **www.ubi.com/US/Games/ghostrecon2_pc.htm**

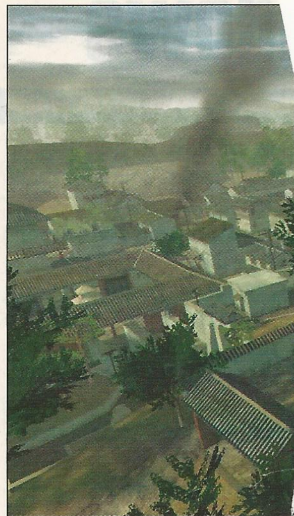
О своих планах выпустить Tom Clancy`s Ghost Recon 2 французская компания Ubisoft поведала еще два месяца назад. Этим, собственно, дело и ограничилась. Анонс не был подкреплен ни скриншотами, ни видеороликами. Все подробности - на E3. На выставку сотрудники Red Storm Entertainment привезли полноценный уровень, на прохождение которого умелому геймеру потребуется не менее 12 минут игрового времени. Лучше бы они ограничились демонстрацией неинтерактивного ролика, тогда было бы куда меньше разочарований.

Корень всех бед Tom Clancy`s Ghost Recon 2 - это желание издательства одновременно выпустить популярный тайтл, как на персональном компьютере, так и на приставках. Для того чтобы заточить махровый комбатсим в пропитанные аркадным душком жесткие консольные рамки, разработчикам пришлось пожертвовать многими нужными вещами. Чего только стоит появление в игре восстанавливающих здоровье аптечек, а также кастрированные под кнопки геймпадов интерфейс и режим отдачи приказов.



Теперь за дело взялись самолеты


Чудеса фото-техники: стоп-кадр умудрился поймать летящую в воздухе ракету


И среди такой красоты придется воевать

Девелоперы заявляют, что вторая часть обладает самым интуитивным на свете игровым процессом. На деле же мы имеем выступающий в качестве основного вид от третьего лица, куда большее число напарников и значительно увеличенное количество противников, которые оставили все свои мозги где-то на полпути к Los Angeles Convention Center и так и норовят подставиться под ваши пули. Будет обидно вместо продолжения классного комбатсима получить в ноябре проходную поделку, слепленную в угоду обладателям приставок.

К сожалению, не смогла нас поразить и графика. Огромные открытые пространства, динамичное освещение, улучшенная система рендеринга частиц и мягкие тени - все это присутствует в списке фич, но, как говорится, не цепляет. В перспективе такая визуальная составляющая заслужит от нашего журнала оценки не выше 8 баллов. Разрекламированное второе поколение физического движка Havok практически незаметно. Увы, оценить насколько реалистично падает тело, когда с видом от третьего лица стреляешь из штурмовой винтовки в находящегося от тебя в ста метрах противника практически невозможно.

Единственное, что осталось на прежнем уровне качества, так это фантастический сюжет от писателя Тома Клэнси. В ближайшем будущем на территории восточно-азиатского региона разгорится крупный конфликт. В войну будут втянуты Япония, Корея, Китай и даже Россия, разместившая свои силы в Приморье и на Камчатке. "Разрулить" сложившуюся ситуацию берется отряд специального назначения "Призраки".

Небольшой итог. Из всех представленных на E3 action-проектов от Ubisoft, Tom Clancy`s Ghost Recon 2 впечатлил меньше всего. Будем надеяться, что Red Storm Entertainment все-таки возьмется за ум, и в оставшееся до релиза время исправит целую россыпь грубых ошибок.

Владимир ЧАПЛЫГИН

Tom Clancy`s Splinter Cell 3

★ Жанр **Stealth Action** ★ Издатель **Ubisoft** ★ Разработчик **Ubisoft Montreal** ★ Дата выхода **Декабрь 2004 года** ★ Сайт **www.ubi.com**



Говорила ведь мама в детстве: "Всегда смотри под ноги"

Два номера назад ваш покорный слуга терялся в догадках по поводу того, а является ли недавно появившийся на свет Tom Clancy`s Splinter Cell: Pandora Tomorrow полноценным продолжением популярной игры или же его можно записать в стан сколоченных на скорую руку адд-онов и сборников дополнительных миссий. Оказывается, "Нави" не зря оценил новые приключения полковника Сэма Фишера как самостоятельный продукт, ибо Ubisoft анонсировала на E3 третью часть. Компания не ограничилась устными заявлениями, но также продемонстрировала неинтерактивный ролик.

Получается, что Pandora Tomorrow - настоящий сиквел.

Сюжет Tom Clancy`s Splinter Cell 3 перенесет вас в 2008 год - самый пиковый момент в истории все сильнее набирающих обороты информационных войн. Разведка установила, что атаки на мировой порядок осуществляются с территории неугомонной Северной Кореи. Нетрудно догадаться, что разобраться со сложившейся ситуацией и усмирить супостата поручают сотруднику подразделения "Третий эшелон" Национального Агентства Безопасности США Сэму Фишеру. За это время настоящий полковник пополнил свой арсенал акробатических трюков доселе невиданными движениями, а также обзавелся сверхновыми гаджетами. Не дремлют и противники. По сравнению со своими коллегами из предыдущих частей они значительно прибавили по части искусственного интеллекта. Не остались в стороне и NPC - теперь они будут вести себя более естественно и реалистично.

Разработчики заявляют, что прохождение уровней станет произвольным. Это значит, что ту или иную локацию можно одолеть несколькими отличными друг от друга способами. Причем по ходу дела могут всплыть непредусмотренные брифингом побочные задания. Кое-какие изменения произойдут и в мультиплеере: планируется расширение числа участников сетевых забав, бегающих на одной карте, а также анонсировано появление полноценного кооперативного режима.

Несмотря на скорую дату выхода, Splinter Cell 3 может похвастаться свежим графическим движком, который запросто справляется с поддержкой новомодных эффектов частиц, физикой "тряпичных тел" и невероятной интерактивностью происходящих на экране монитора событий.

Напоследок, хвалебные словеса от президента издательства Ubisoft Ива Гильмо: "Splinter Cell 3 станет новым

Идет косой дождь, а охраннику хоть бы хны



витком в эволюции сериала, а геймплей этого продукта установит новые стандарты. Мы уверены, что сразу же после появления в продаже SC3 окажется наиболее красивой игрой на всех платформах, все это - благодаря использованию самых передовых технологий и таланту художников Ubisoft Montreal. В конце концов, ведь именно мы создали первую часть Splinter Cell, которая потрясла основы жанра stealth action".

P.S. Tom Clancy's Splinter Cell 3 - это пока что рабочее название проекта и, скорее всего, через некоторое время к нему добавится двоеточие со словосочетанием из двух слов.

Владимир ЧАПЛЫГИН

Tribes: Vengeance

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Vivendi Universal Games** ★ Разработчик **Irrational Games** ★ Дата выхода **Ноябрь 2004** ★ Сайт **www.tribesvengeance.com**

TRIBES VENGEANCE

В отличие от своих предшественников, проект Tribes: Vengeance не заточен исключительно под многопользовательские баталии и, помимо мультиплеерных забав, предлагает геймерам полноценную одиночную кампанию. Разумеется, однопользовательский режим невозможен без мощной сюжетной подоплеки. За основу сценаристы игры взяли фантастический роман Нила Стефенсона "Криптономикрон" и перемешали его с событиями, изложенными в первых двух частях Tribes.


Солдат Фениксов в полной боевой выкладке

На дворе - середина 38 века, три фракции противоборствуют друг с другом. Каждое племя обладает отличительной особенностью: солдаты Имперской Армии закованы в тяжелую броню, Фениксы предпочитают среднюю броню, а Кровавые Орлы доверяют легкой. Не обойдется без средств передвижения: багги, танки, вездеходы, джипы и несколько видов летательных аппаратов. Впрочем, можно справиться и без них, так как у каждого пехотинца за спиной висит специальный ракетный ранец, позволяющий своему хозяину совершать короткие перелеты со скоростью до 100 километров в час.

За визуальные красоты в Tribes: Vengeance отдувается Unreal Warfare. Лучше всего графическому ядру удаются огромные открытые пространства и динамическая смена погодных эффектов. Несмотря на высокие скорости передвижения персонажей по локациям, достаточно громоздкие уровни во время игры не требуют дополнительной подзагрузки и стараются не обременять процессорные мощности, львиная доля которых уходит на просчет реалистичной физики.


До логова врага остался один прыжок

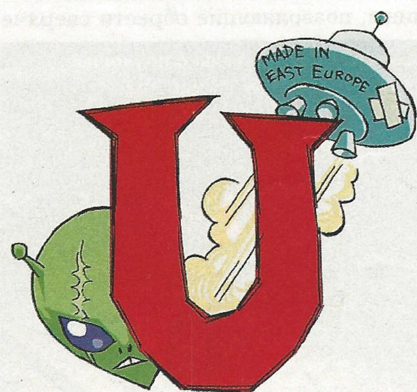

От длящихся годами сражений даже трава поседела

Кстати, сотрудники Irrational Games являются самыми первыми разработчиками, которые перешли на новое поколение технологии Havok 2.

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

UFO: Aftershock

★ Жанр **TBS** ★ Издатель **Cenega** ★ Разработчик **ALTAR interactive** ★ Дата выхода **2005** ★ Сайт **www.ufo-aftershock.com**



Пять лет прошло с того момента, когда инопланетяне распылили споры над нашей планетой. С тех пор Земля заросла густым слоем биомассы, а остатки человечества спрятались на летающем острове Лапута (очень распространенное среди летающих островов имя). Правда, и там люди умудрились поцапаться между собой, устроить пару революций, поломать островок и благополучно вернуться обратно на землю. Когда выжившие из выживших пришли в себя и решили почистить для приличия какой-нибудь континент, то обнаружили, что все уже приватизировали новые хозяева (не элиены, хотя эти тоже будут). Где-то после этого момента разработчики предоставят игрокам разбираться с проблемами людей. Возможно, в самой игре такой сюжет и будет смотреться органично, но пока он больше подходит для японской RPG, а не для сурового научно-фантастического боевика, носящего славное имя UFO.



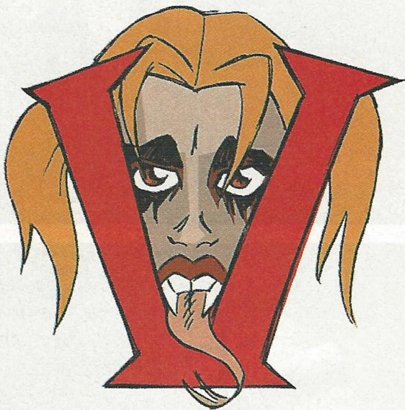
Какое качество проработки модели! Не всякая RTS таким похвастается



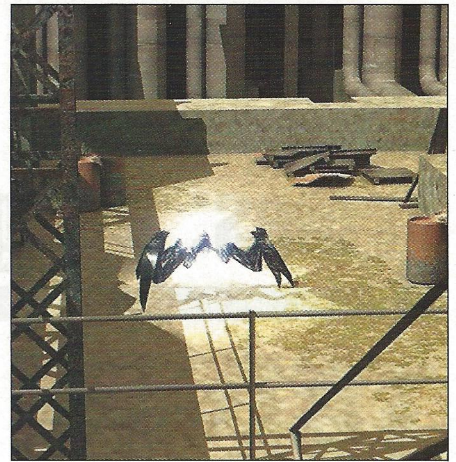
Оцените новаторский поход к графике. Из всех искусств для ALTAR Interactive важнейшим является минимализм

В списке фич - стандартный набор из "новых технологий, врагов, оружия и монстров", но в самой игре никто не





собирается исправлять унылый серый ландшафт и убогую архитектуру. Если учесть, что Aftershock выйдет только в следующем году, картина и вовсе получается безрадостная. Где-то в глубине закостенелой игровой души теплилась надежда, что владельцы прав на марки X-COM и UFO одумаются и позовут на помощь создателей серии, братьев Голлопов. Но, увы, гораздо выгоднее взять раскрученную марку и передать ее малоизвестным чешским разработчикам. Появившаяся в результате посредственная игра по инерции сделает приличные продажи, а денег на ее создание потребуется гораздо меньше.



Алексей РАТУШКИН

Vampire: The Masquerade - Bloodlines

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Activision** ★ Разработчик **Troika Games** ★ Дата выхода **III квартал 2004**
★ Сайт **www.vampirebloodlines.com**

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

С выпуска первого свода правил Vampire: The Masquerade в 1991 году началась история Мира Тьмы - одной из самых оригинальных и популярных вселенных для настольных игр. Несколько связанных общей концепцией сеттингов, серии книг, телесериал, CCG, наконец, давнишняя, но многими до сих пор не забытая Vampire: The Masquerade - Redemption. А своеобразным венцом тринадцатилетней истории мира станет новая CRPG, Bloodlines от Troika Games.

Почему именно венцом? Дело в том, что волею создателей Миру Тьмы, такому, каким мы его знали, пришел конец. Для вампиров, в частности, наступила Геенна - воспряли от тысячелетнего сна патриархи кланов, а заодно - и сам Каин.

Издательство White Wolf, выпустил рулбуки, посвященные эсхатологии Мира Тьмы, переключилась на новые проекты.

Итак, последний прощальный поцелуй классических "Вампиров" - это Bloodlines. Игра увидит свет (искусственный, конечно, солнечного вампиры не переносят) осенью. А на E3 был впервые продемонстрирован связный кусок геймплея.

Процесс генерации персонажа максимально приближен к настольному. Благодаря этому у игрока появляется уйма возможностей создания протагониста (в лучших традициях игр от Troika). По ходу игры практически каждую встающую на пути проблему можно будет решить несколькими способами, в зависимости от того, какие скиллы вы выбрали во время генерации. Бессмертный принцип трех "У" обрел новую глубину. Убивать, уговаривать и "уворовывать" теперь можно самыми разнообразными способами.

В основе боевого движка также лежат скиллы. Вам, конечно, придется точно целится и быстро стрелять, как в настоящем экшне. Однако без навыка обращения с оружием не ждите хороших результатов. В ближний бой без соответствующих умений тоже лезть не стоит. Конечно, есть дисциплины, позволяющие обрести сверхче-

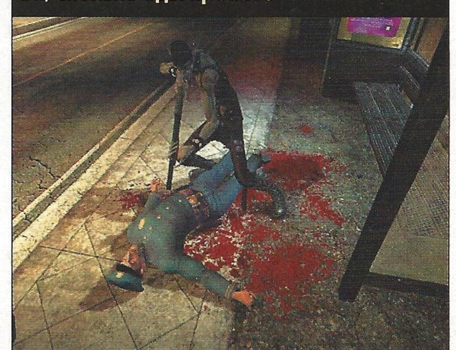
Рецепт хорошего настроения: возьмите вампира клана Бруха, раскачайте Potence и дайте ему катану



Сейчас, офицер, только поужинаю...



Эх, сколько еды пропало!




Тот парень в белом - Малк. Впрочем, это уже по шляпе видно

ловеческую проворность и силу, дающие возможность стравить противников между собой или, наконец, просто вскипятить вражескую кровь. Но их использование опустошает ваш бладпул и заставляет ощущать голод. Зверский голод.

Игра тщательно отслеживает такие важные для вампира параметры, как чувство голода и человечность. Собратья! Помните, что нерегулярное и неправильное питание (читай, слишком редкое, или наоборот, частое, да еще и с умерщвлением жертвы) ведет к тому, что вы становитесь неадекватны и неуправляемы. И даже если, впав в безумие и набросившись на людей в общественном месте, вы сможете взять себя в руки и убежать от полиции и репортеров, то от Шерифа не убежишь. Лучше сразу самому отправиться загорать на ближайшую крышу.

Прибавьте к сложной ролевой механике разветвленные древа диалогов, множество побочных квестов и основную сюжетную линию, выстроенную вокруг борьбы вампирских фракций за власть в Городе Ангелов. Не забудьте про движок Source, великолепно приспособленный для изображения урбанистических пейзажей и сложной анимации лиц и тел персонажей. Сумма обещает быть больше, чем ее составляющие.

Ждем осени, когда ночи станут длиннее, и собраться выйдут на улицы Голливуда и Санта-Моники.

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Vanguard: Saga of Heroes

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **Microsoft** ★ Разработчик **Sigil Games Online** ★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **www.vanguardsoh.com**

Разработчики из Sigil Games Online представили на суд общественности MMORPG Vanguard: Saga of Heroes. О самой игре пока известно немного, что не удивительно на начальном этапе разработки. Из обрывков информации удалось узнать, что нам готовят очередной фэнтезийный мир. О том, какие в игре будут персонажи, еще не объявлено, но известно, что появление тех или иных рас и умений будет тесно связано с сюжетной линией. На сегодняшний день девелоперы твердо определились лишь с тремя расами - людьми, эльфами и дварфами. Мир будет огромен и разнообразен, причем, скорее всего он станет расширяться за счет адд-онов, так как пока планируется лишь один, хотя и большой, остров.

За картинку в игре отвечает движок Unreal Warfare, который уже положительно зарекомендовал себя в других подобных играх. Судя по скриншотам, зрелище будет красивое. Обещано огромное разнообразие и полная уникальность различных локаций. Наблюдать все красоты мира можно будет с самых различных ракурсов, так как игроку будут предоставлены широчайшие возможности в обращении с камерой. Мелькнуло даже что-то про VR-шлемы и очки, и, если это будет реализовано, то памятный значок "За настоящую оригинальность" разработчикам будет обеспечен.

Ведущий программист проекта сделал несколько смелых заявлений, касающихся геймплея. Например, рассматривается возможность введения в игру разных валют. Потеря экспы в случае смерти будет зависеть от "убойности" локации. В наиболее опасных местах экспа будет отваливаться от героя целыми кусками, в спокойных - лишь отшелушиваться. Как это часто бывает, игрокам обещана возможность формирования мира по своему усмотрению, то есть, какие-то действия игрока или группы будут вызывать какие-то ответные события. Однако, основываясь на опыте нынешних MMORPG, можно сказать, что это лишь обещания, ничем не подкрепленные. Помимо прочего, герои получат возможность выполнять так называемые "длинные" квесты, которые не будут выглядеть, как "срочно принеси мне чудесное зелье". Такие квесты будут порождать целые цепочки событий, касающихся игрока, и в каждом из них он должен будет принять участие, получая за это дополнительные бонусы. Частью сюжетной линии станут ивенты, по сравнению с которыми войны за "то самое кольцо" будут выглядеть как мирное чаепитие.

О требованиях к игре известно немного, но предполагается, что она будет рассчитана на компьютеры выше среднего уровня и, судя по осторожным высказываниям разработчиков, о модемах речь не идет вообще. Игровой мир не будет единым, его "клонируют" по разным серверам. До безумия напрягает высказывание все того же ведущего программиста, который с интересом смотрит на идею "один сервер - один чар". Это, безусловно, разочарует многих поклонников жанра, которые привыкли играть несколькими персами.

Судя по всему, нас ожидает стандартный представитель жанра MMORPG, хотя и сдобренный интересными фичами. Интересно, что сами разработчики (кстати, принимавшие участие в создании EverQuest) называют Vanguard: Saga of Heroes "онлайновой игрой третьего поколения". Еще более примечателен тот факт, что в игры так называемого второго поколения в числе некоторых других попала еще не вышедшая World of WarCraft. Это на короткое время заставляет задуматься.

Деревенька была симпатичной, пока туда не вошли гусары


Павел ШУМИЛОВ

Warhammer 40000: Dawn of War

★ Жанр **3D RTS** ★ Издатель **THQ** ★ Разработчик **Relic Entertainment** ★ Дата выхода **IV квартал 2004**
★ Сайт **www.relic.com/product/dawnofwar/index.php**



Не первая и не последняя попытка разработчиков компьютерных игр обратиться к вселенной Warhammer вообще, и к ее 40К ответвлению - в частности. Помните Chaos Gate и Final Liberation? Очередной шаг по популяризации любимой миллионами настольной игровой системы в среде красноглазых любителей ПК делает компания Relic Entertainment, известная в основном по Homeworld'ам. Под зорким оком Games Workshop, разумеется. В чем же отличие Dawn of War от прочих RTS?

Разработчики рассуждают об инновационной системе контроля над отрядами и необычных "ресурсах" - очках за удержание ключевых точек карты (на самом деле, конечно, см. по этому поводу Ground Control). Обещают скрупулезно перенести в игру четыре стороны из настолок: приглашены лучшие силы человечества Space Marines, их отрицательные рогатые братья Chaos Space Marines, дикие и невоспитанные чудовища-орки (da ork boyz r00lz!) и эльдары - местные маги. И все же, основное отличие - атмосфера. Тактика, командиры и псионики, необходимость применения разных видов оружия - все это отходит на задний план, когда ваш отряд с утробным рычанием врубается в порядки антагонистов, и начинается кровавая баня.



Неразбериха, лужи крови, нет, даже кровищи, и мясо, нет, даже так - МЯСО!

Ведь что происходит в обычных RTS, когда две толпы находят друг друга на карте и кидаются в атаку? Они тупо останавливаются на расстоянии выстрела и начинают перекидываться пулями, разноцветными энергетическими сгустками и на что там еще хватит фантазии у разработчиков. Здесь все не так. Враг стреляет по вам? Отрубите гаду руки. В Dawn of War ваши воины переключаются на close combat weapon и с гиканьем приступают к мясницкой работе. А вы вольны оставить в покое интерфейс, влететь в гущу событий и услаждать темную половину своей души редкими видами. Движок позволяет. Приятно в таких ракурсах наблюдать за анимацией рукопашной: как вам вариант с демоном, к топору которого прилип недорубленный враг? Вопли, демон размахивает оружием, пытаясь стряхнуть пакость с лезвия, кровь заливает округу... Определенно, в Relic истосковались по простым радостям брутальных RTS.

Демона вызывали! Не волнует, все оплачено!



Алексей РАТУШКИН

Warhammer Online

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **Sega** ★ Разработчик **Climax** ★ Дата выхода **Лето 2004** ★ Сайт **www.warhammeronline.com**

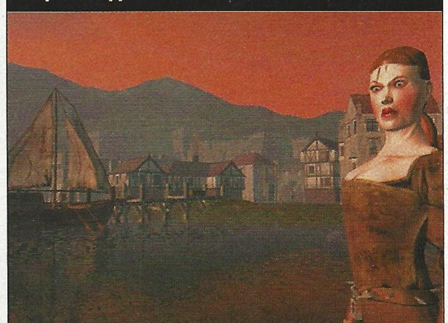


Самой колоритной нацией из населяющих мир Warhammer являются орки

Ролик, показанный на E3, заканчивался слоганом "It's no fantasy". Вот уж действительно, невозможно лучше объяснить, почему из множества готовящихся к релизу MMORPG мы ждем именно Warhammer Online. Потому что здесь вам не тут!

Вселенная "Боевого Молота" - уникальна и напрочь лишена штампов стандартной фэнтези. Наоборот, в свое время она сама стала источником изрядного числа заимствований (привет зеленым оркам). В отличие от большинства волшебных миров, базирующихся на "темном" или "высоком" Средневековье, Warhammer - это закат Ренессанса. Со всеми вытекающими особенностями материальной и духовной культуры. Впрочем, это весьма оригинальный Ренессанс, в который вписаны гномы, твари Хаоса, орки, эльфы, нежить, разумные ящеры и не менее разумные крысы. Огромный, детально прописанный, логично устроенный мир (третий десяток лет на

Бабища с глазищами на фоне порта Мариенбурга



рынке варгеймов). Мрачный, безысходный сеттинг. Вечная война каждого с каждым и всех вместе - с Хаосом.

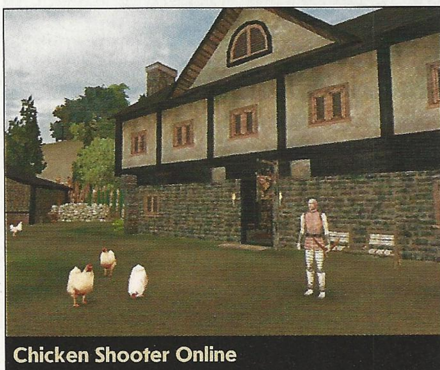
В игре будет воспроизведен лишь небольшой кусочек огромного мира - Рейкланд, столичная область Империи. Средоточие человеческой цивилизации. От жарких литейных цехов Нульна, до гордых шпилей на башнях Альтдорфа и до шумных доков вольного города Мариенбург. Вдоль всего течения реки Рейк, главного водного пути страны. Все эти места вы сможете увидеть своими глазами не позднее нынешней осени.

Дело, впрочем, не только в оригинальности и красочности сеттинга. В основе Warhammer Online лежит механика WHFRP (Warhammer Fantasy Roleplaying), системы, неоднократно признанной лучшей среди ролевых систем для героической фэнтези. Добавьте к этому сложную систему магических скиллов, огнестрельное оружие образца XVI-XVII веков, необычных монстров, возможность поиграть за всамделишного огра или примерить стильную шляпу охотника на ведьм. Потом взгляните на прилагающиеся скриншоты. И присоединяйтесь к клубу ждущих. Оно того стоит.

Кшаду

Wish

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **Mutable Realms** ★ Разработчик **Mutable Realms** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.mutablerealms.com**


Chicken Shooter Online

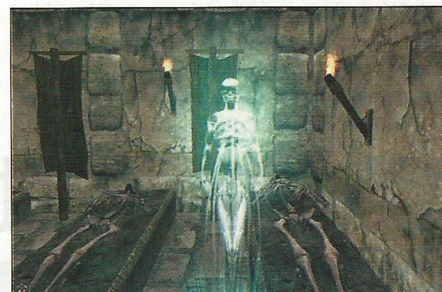
Количество MMORPG поневоле вынуждено переходить в качество. Конкуренция обязывает искать новые "фичи", способные заманить на конкретные онлайновые просторы сотню-другую тысяч переселенцев. Разработчиков Wish новаторство довело до желания поселить всех обитателей игры на одном сервере и в честь этого удлинить название жанра еще на одно слово - Ultra Massive Multiplayer Online Role Playing Game. Впрочем, если кто-то сведет суть ноу-хау к очередной маркетинговой премудрости, то будет не совсем прав. Или даже совсем не прав. Ибо отказ от "шардовости" обусловлен, в первую очередь, "историческими" причинами. То есть наличием игровой истории.

Мир Wish переживает нашествие пришельцев из потусторонья. Коренное население объявило захватчикам отечественную войну, и каждый приобретший вид на жительство в игре является потенциальным (но не обязательным) участником народно-освободительного движения. Параллельно боевым действиям течет нормальная мирная жизнь: драконы воруют скот, герои охотятся на драконов и т.д. и т.п. В общем, обычный круговорот "экспы" в природе. Но при этом наиболее примечательные события боевых и трудовых буден, равно как и их герои, попадают в историческую летопись и влияют на последующий ход игры. Согласитесь, новшество из разряда заслуживающих внимания. Разработчики особо подчеркивают, что шанс отличиться будет у каждого играющего, независимо от стажа и уровня профессиональных навыков их персонажей.

Разумеется, исполнение роли личности в истории силами только игроков натолкнулось бы на ряд технических трудностей. Жизненно необходим соответствующий персонал. При стандартной "шардовости" организация такой службы обернулась бы изрядным баксопусканием, но тут пришло на помощь заветное Ultra. И деньги целы, и маркетологи сыты.

Помимо надзора за ходом игровой истории, руководящие и направляющие представители разработчиков осуществляют непосредственное руководство силами вторжения. Вплоть до персонального управления наиболее одиозными категориями захватчиков. Стоит ли говорить, что это весьма повышает боевые возможности последних и превращает борьбу с ними в заслуженный героический подвиг.

Иные игровые особенности стандартны: семь рас, skill-based ролевая система, города, веси, кланы, производство и потребление. Наверное, так и надо.



Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

World of WarCraft

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **Vivendi** ★ Разработчик **Blizzard Entertainment** ★ Дата выхода **Осень 2004** ★ Сайт **www.blizzard.com/wow**

World of WarCraft в представлении не нуждается. Богатый игровой мир, безукоризненная техническая реализация и опыт разработчиков - вот три кита, которым суждено вынести на своих мощных спинах коммерческий успех WoW. Итак, вкратце пробежимся по каждому из них.

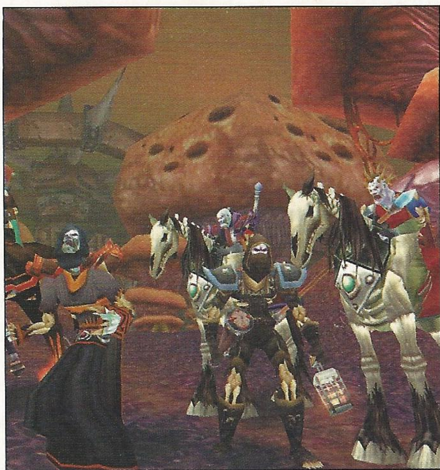
Разлетались! Чкаловы, понимаешь

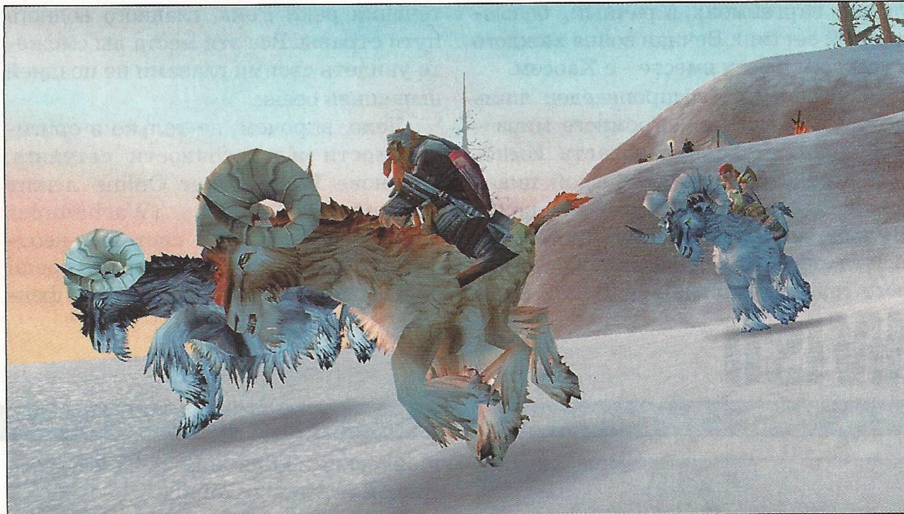

Первый кит - игровой мир

Уж с ним-то у WoW проблем быть никак не может. Знакомая вселенная, полученная в наследство от сверхпопулярной стратегии, обеспечит стабильный приток пользователей из числа тех, кто раньше к зверю по кличке MMORPG относился настороженно, зато просиживал долгие вечера в попытках довести милягу Артаса до Ледяного Трона. Миры прочих онлайновых RPG стали культовыми спустя много месяцев после выхода игры, а мир WoW - культовый по умолчанию. Что может быть приятней для истинного фаната, чем самолично пробежаться по лесам Азерота и степям Калимдора, зайти внутрь до боли знакомого Great Hall'a, или рассмотреть вблизи особенности физиологического строения ночных эльфиек?


Борцы за мировое бобро

Кстати, о длинноухих - можно смело утверждать, что ночные эльфы станут самой популярной расой в игре, обойдя даже столь любимых нами орков. Одно дело - наблюдать за боевыми действиями эльфийских лучниц с вы-





Знатные бараны. Таким и Тор позавидовал бы

соты птичьего полета, а совсем другое - завести себе личную ушастую красавицу и вырастить из нее действительно крутую Героиню...

Второй кит - техническая реализация

Тут тоже проблем не намечается. Пусть на совести "близзардов" MMORPG еще не было, но одно только многолетнее руководство battle.net многого стоит. Про игровой процесс распространяться особого смысла не имеет. Как и в прочих играх жанра, здесь есть и сюжетные квесты, и крафтерство как составляющая часть развитой экономики, и, конечно же, тысячи монстров для переработки в экспу.

Отличительной фишкой World of WarCraft заявлена именно развитая квестовая система, основанная на необычайно детализированном (для онлайновой RPG) сюжете - очевидцы утверждают, что в этом плане ближайшим аналогом выступает Morrowind. "Именные" квесты выполняются в отдельных зонах в одиночку или небольшими группами, что не только позволяет глубже вникнуть в сюжет, но и исключает незапланированное вмешательство какого-нибудь наглого лутера.

Чтобы не отпугнуть новоиспеченных онлайновых ролевиков, перешедших на WoW с WarCraft III, игра с самого начала позиционируется как user-friendly. Удобное и эргономичное управление (привет "Сфере"!), никакого произвола PK и прочих плохишей, плееркиллинг только по взаимному согласию и т.д. Более того, введена такая сомнительная функция, как "время на отдых". Это выражается в ограничении экспы в зависимости от времени, проведенного за игрой. Чем больше вы играете без перерыва, тем меньше экспы получает ваш персонаж. Типа это сделано для того, чтобы особо ретивые фанатики не проводили за игрой по 24 часа в сутки и не умирали от нервного истощения, как порой бывает (а на самом деле - чтобы игроки в сумме тратили больше дней на игру и, соответственно, больше платили). Впрочем, никто не мешает завести сразу двух персонажей и играть ими попеременно - один отдыхает, второй качается, и наоборот.

Третий кит - опыт и репутация фирмы-разработчика

А с третьим и вовсе никаких вопросов не возникает. Вы верите, что Blizzard способна сделать плохую игру? Мы - нет.

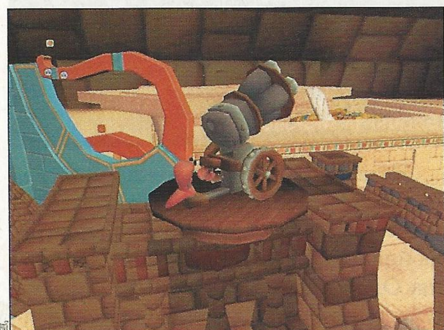
Андрей АЛАЕВ

Worms Forts Under Siege

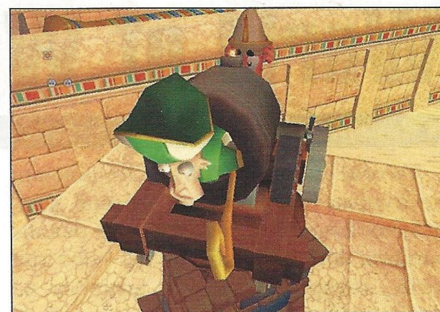
★ Жанр **Червячки** ★ Издатель **SEGA Europe** ★ Разработчик **Team 17** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.wormsforts.com**

Статью по Worms 3D читатели давеча подвергли критике средней степени разрушительности. Были в своем праве, претензий никаких, вот только оценку дали слишком оптимистическую: на мой взгляд, трехмерные вормы пока не дошли до кондиции. До какой? До нужной, естественно. Играть в плоский World Party пока интереснее, хотя мультиплеер в 3D показал неплохой потенциал. Естественно, только в игре с живым соперником, боты - это не наш метод.

Как заведено в Team 17 уже с давних пор, на каждых вормов у них выходит от одного до четырех адд-онов, они же экспаншен-паки. И в случае в Worms 3D тоже без такого пака не обойдется, и, как следует из названия, посвящен он будет осаде и обороне крепостей. Старожилы помнят, что соответствующий (и, увы, малоинтересный) режим был в старых добрых плоских вормах, а теперь нам скормят то же самое в трехмерном виде.



Судя по опубликованной информации, в основном пак будет способствовать трижды проклятому мной одиночному режиму. Игрок будет проходить уровень за уровнем, пробираясь сквозь исторические эпохи: от Древнего Египта и осады Трои до рыцарей Короля Артура и форта Аламо. Главным образом это скажется на графическом оформлении, хотя следует ожидать и обновления парка вооружений: в арсенале должен появиться Троянский Осел. Что это будет за гибрид троянского коня и старого доброго Concrete Donkey - мне даже подумать страшно. Кроме того, предполагается куча видов осадного вооружения, то

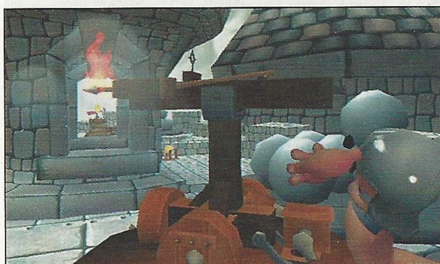


бишь Действительно Больших Пушек. В общем, для тех странных людей, что играют в вормов в одиночку, Forts Under Siege предоставят все необходимое, включая непременное открытие дополнительных карт, миссий, челленджей и, что уже интереснее, speech bank'ов - наборов звуков для червячков.

Но большинство людей, как известно, не являются странными, а являются вполне себе обычными людьми. Эти люди рассматривают Worms 3D со всеми их будущими адд-онами исключительно в качестве мультиплеерного,

причем хот-ситного развлечения, ничуть в таком качестве не уступающего файтингам на приставках или Heroes of Might & Magic, мир их праху. И такие люди были страшно, кошмарно разочарованы отсутствием в игре рейтинга команд. Без табели о рангах игра резко потеряла в интересности и завлекательности, превратившись из дела всей жизни в жалкое подобие пасьянса "Косынка".

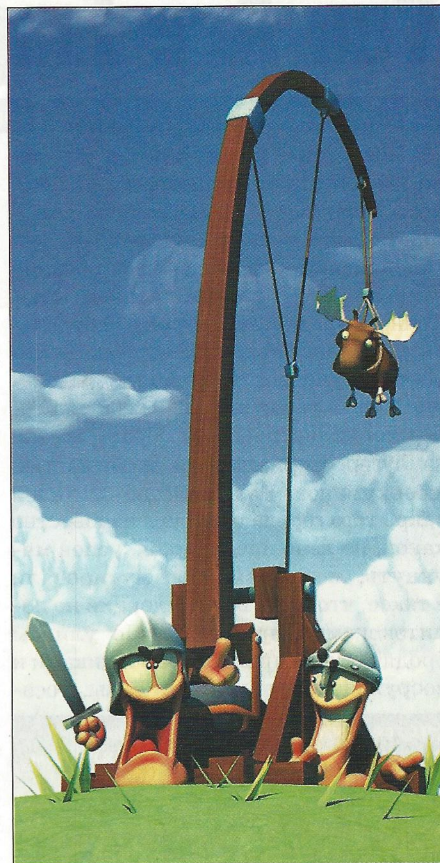
Это намек. Мы, люди доброй воли, ждем рейтинга в каждом экспаншен (тьфу, слово-то какое жуткое!) паке (а, черт, еще одно!) к Worms 3D. Нас настораживает, что, в пусть пока еще кратких и сухих пресс-релизах, в числе новинок Forts Under Siege не упоминается рейтинговая таблица. И если она там так и не появится, то нам вся эта катавасия не понравится.





Единственное, что может спасти эту игру - это стратегические элементы, которые шустрые ребята из Team 17 предполагают добавить в веками устоявшийся геймплей. Будут ли они смотреться как на корове седло - вопрос, но мысль о самостоятельной застройке форта (или замка) интересна. Ты сам будешь строить замок, сам добывать ресурсы (!), сам разрабатывать технологические новшества (!), сам... Вы еще узнаете старых добрых вормов? Я уже с трудом. Нам, консерваторам, очень трудно привыкать к новому, так что до более подробной информации подождем делать выводы.

Тем более что без рейтинговой таблицы кому нужны все эти стратегические фишки?



Илья ПОЛЯКОВ

Yeti Sports

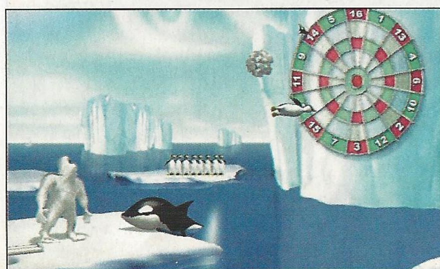
★ Жанр **"Спортивный симулятор"** ★ Издатель **JoWooD** ★ Разработчик **Chris Hilgert**
★ Дата выхода **Лето 2004** ★ Сайт **www.yeti-games.com**

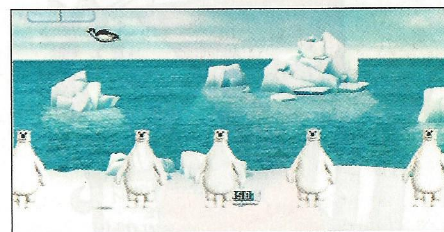


Берем позапрошлый Навигатор-DVD, смотрим раздел Freeware. Находим презабавные Yeti Sports и восторгаемся. А теперь анализируем следующее. JoWooD сажает россыпь медяков на Поле чудес в Стране Дураков - прикручивает к уже имеющемуся букету еще четыре шурупа и делает честные глаза.

Super Pingu Throw, Ice Bear Attack, Yeti Slot Machine, Super Orca Slap (две из этих флэш-игр в урезанном виде доступны на сайте www.yetisports.org) - вот, собственно, весь список "изумительных и уникальных" новинок. Интерфейс и (простите) движок радикальным изменениям не подвергаются. Все это запекается на алюминиевую болванку и продается за у.е. Или за 80 р., если пользователь имеет честь проживать на просторах Необъятной.

Итак, уже летом, все потерпевшие узрят чудо паблишерской наглости. Самые стойкие смогут выдержать несколько переизданий, Yeti Sports в летнем и зимнем варианте и Yeti Adventure (всего запланировано шесть проектов). Всенепременно ждите восьмиполосную рецензию, Золотой Компас и праздничный салют. Скрипучий катафалк запряжем позже.







Павел ШУМИЛОВ

You Are Empty

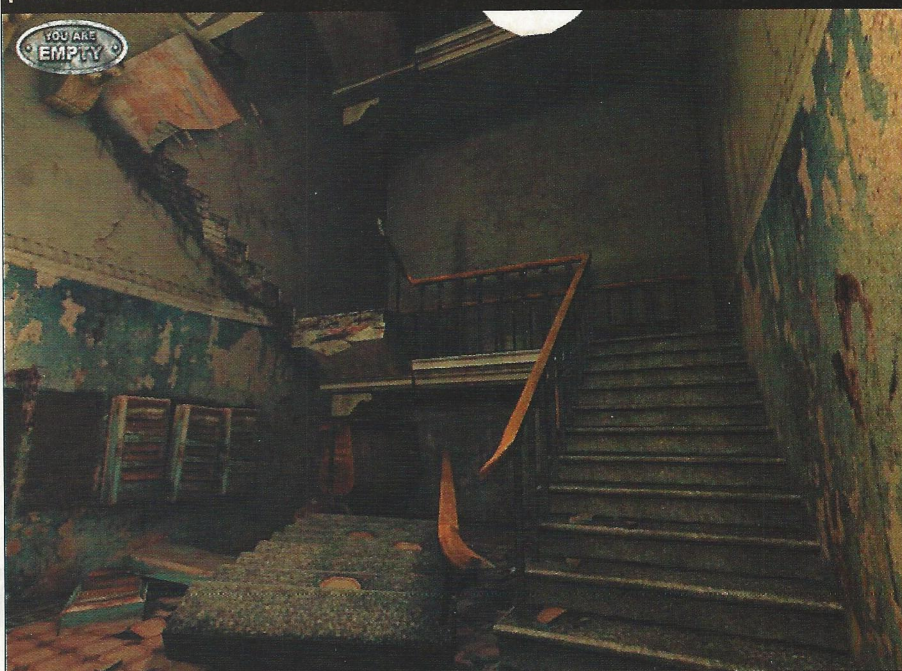
★ Жанр FPS ★ Издатель 1С ★ Разработчик Digital Spray Studios ★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт www.youareempty.com

Построение коммунизма в отдельно взятой стране успехом не увенчалось. Украинские разработчики повторяют опыт в меньших масштабах - устанавливают прогрессивный общественный строй в рамках одной игры. Точнее, предлагают игроку побороться с последствиями эксперимента советских ученых, затеявших выведение в автоклавах идеальных экспортеров социалистического образа жизни за бугор. Серпастых и молоткастых юберхуманов. Большинство жителей закрытого города отошло в неизвестно какой, но явно иной мир, не успев мякнуть, а оставшиеся мутировали в такое, что не на всякой лекции по политэкономии приснится. По улицам бродят Сталевары с острыми пиками и вооруженные берданками Деды, а особенно мерзок Павлик Морозов, при виде вас начинающий сзывать окрестное злое поголовье извлекаемыми из горна звуками "пионерской зорьки". Пыхтят заводы, где-то есть лаборатории и, кто знает, возможно, вам удастся выяснить, кто за это безобразие получит вместо Героя Соцтруда путевку "all included" на Колыму. Если не смутируете в процессе, доберетесь до нужной концовки и не сойдете с ума во время кратких визитов за хлебом в реальность от жуткого сходства тщательно выписанного сумасшедшего мира игры с пейзажами вашего микрорайона.

Это, вероятно, неуравновешенный студент Родион Раскольников с орудием труда в лапе



Ну, допустим, лестницы у нас в доме еще целые - а так налицо исключительная реалистичность



Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Zoo Tycoon 2



★ Жанр Tycoon ★ Издатель Microsoft ★ Разработчик Blue Fang Games ★ Дата выхода Осень 2004 ★ Сайт www.zootycoon.com

Адам Левеск и Джон Вилар когда-то разрабатывали гоночные симуляторы из серии NASCAR, в 98 году им это надоело, они основали студию Blue Fang Games, поставили на поток производство зоотайкунов и с тех пор не бедствуют.

Zoo Tycoon 2 будет отличаться от своих предшественников, прежде всего, пристойной 3D-графикой. Для этого был лицензирован движок Gamebryo. Это на нем были созданы такие игры, как Morrowind и Dark Age of Camelot, и будут созданы - Kohan II, Empire Earth 2, Pirates! и Playboy, The Mansion.

Лицензирование движка позволило разработчикам вплотную заняться разнообразием внутреннего наполнения игры. Три сотни объектов, возможность устраивать презентации, самостоятельно менять ландшафт и создавать дизайн клеток и вольеров. Желающие полюбоваться на дело рук своих смогут побродить по зоопарку простым посетителем с видом от первого лица. По словам Адама Ковача, менеджера проекта из Microsoft, Zoo Tycoon 2 "поднимет планку для всех тайкунов". В каком же упадке должен находится жанр, если достаточно стандартный набор фич рассматривается, как нечто революционное.

Если поселить вместе хищников и травоядных, игра обретет новые интересные грани



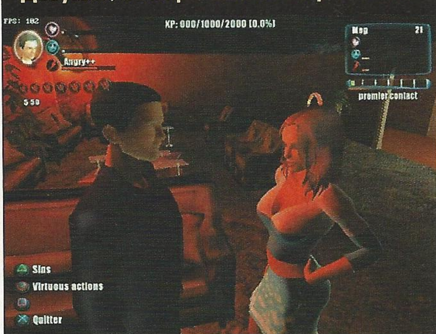


Анна ЩЕГЛОВА

7 Sins

★ Жанр **Sims** ★ Издатель **Monte Cristo** ★ Разработчик **Monte Cristo** ★ Дата выхода **2004**
★ Сайт **www.montecristogames.com**

"Этот жестокий мир". Действие первое: "Девушка, а мы раньше не встречались?"



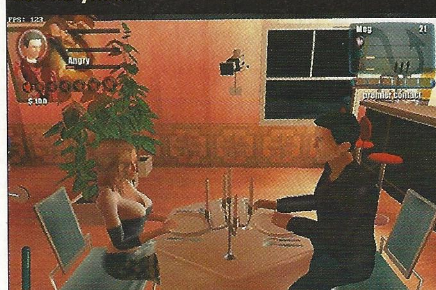
Признайтесь, вы давно хотели получить лишенный всякой нравственности вариант The Sims. Ведь в ней так много несовершенного! Возьмем хотя бы взаимоотношения между персонажами. На какие ухищрения приходилось идти: постоянные вечеринки, разбазаривание еды из универсального холодильника, дорогие и зачастую неподходящие подарки... И все ради друзей, которые еще и забывали о вашем существовании через какую-нибудь парочку дней. Скажите "нет" низкопоклонничеству и "да", всему аморальному. Разработчики из Monte Cristo готовят клон The Sims, в котором вы, наконец-то, сможете показать всему миру кто здесь самый хваткий и изворотливый.

Контролируемый вами персонаж должен покорить город, получить самую престижную должность, стать лидером и заработать кучу денег. Добиться этого можно будет, исходя из семи психологических характеристик героя: гнева, жадности, зависти, гордыни, страха, леность и страсти к чревоугодию. Другими словами, вам придется обманывать, запугивать, соблазнять и прочими способами использовать окружающих персов в нужных исключительно вам целях.

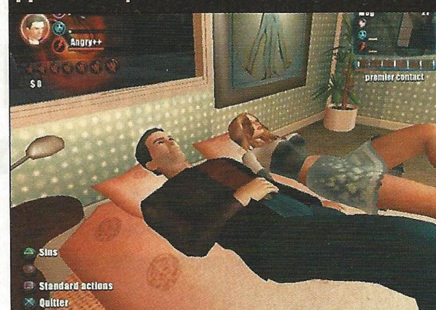
Любопытной чертой "Семи Грехов" станет режим, рассчитанный на двух игроков. Можно будет посоревноваться в искусстве симсоводства, выполняя задания и стараясь превзойти друг друга в беспринципности.

Всего в 7 Sins ожидается около шестидесяти миссий и более двадцати локаций с множеством оригинальных предметов и персонажей, каждый - со своими индивидуальными слабостями и желаниями. Впрочем, наличие миссий вовсе не означает линейность сюжета, - в любой момент игрок сможет прервать выполнение задачи и отправиться куролесить, куда ему заблагорассудится.

Действие второе: "Разрешите пригласить вас на ужин"



Действие третье: "Вот и познакомились!"



Павел ШУМИЛОВ

XIII век (рабочее название)

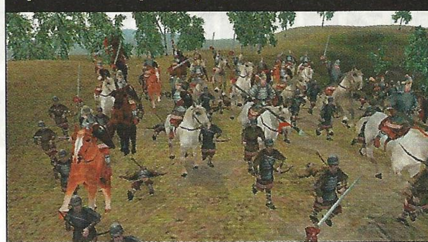
★ Жанр **Strategy** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **OSW Games** ★ Дата выхода **III квартал 2005** ★ Сайт **int.games.1c.ru/13_century**

Если посмотреть историю Киевской Руси за 13 век, то обнаружится, что практически вся она состоит из непрерывных интриг, предательств, больших и мелких разборок. Если вам всегда хотелось почувствовать себя князьком или предводителем тевтонских рыцарей, то - велкам! "XIII век" - первый проект киевской студии OSW Games - предоставит игроку возможность принять сторону католической Европы или славянских княжеств. Всего должно быть 17 наций, из них 10 - играбельных. На начало игры политико-экономическая ситуация будет соответствовать той, что сложилась в 1220 году, после чего мы сможем порулить историей: переписать "Слово о полку Игореве" или провалить "Ледовое побоище" - это уж как повезет.

Два режима карты, глобальный и тактический. На первой распределяем ресурсы и двигаем фишки, на второй - в реальном времени командуем пехотой-конницей и сжигаем деревушки. Проблемы можно будет решать не только грубой силой, большое внимание уделено дипломатии, шпионажу и заказным убийствам. Вплоть до того, что в осажденный замок можно будет забросить чумной трупик, совсем как в фильме "Плоть и кровь".

Рабочая версия трехмерного движка уже готова, ролик из игры можно отыскать на нашем DVD. Еще не Total War, но уже не стыдно варягам и шляхтичам показывать.

Это кто ж такой умный подставил лучников на растерзание коннице!



Дмитрий СМЫСЛОВ

АЛЬФА: Антитеррор

★ Жанр **Squad-RTS** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Разработчик **МиСТ ленд-ЮГ**
★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **www.mistgames.ru**



Благодаря игровым разработчикам мы теперь знаем о тактических тонкостях работы почти всех антитеррористических групп мира, как существующих, так и вымышленных. Обойденными вниманием оставались считанные подразделения, среди которых оказалась и родная "Альфа". А между тем, группе, существующей с 1974 года, определенно есть, чем похвастаться, если такое понятие применимо к бойцам антитеррора. Как бы то ни было, но в недрах отечественной команды "МиСТ ленд-ЮГ" вызревает squad-RTS, посвященная будням российского спецназа.

Звание главного героя игры - лейтенант, время действия - 1983 год. По мере выполнения припасенных авто-

рами 17 миссий, разбитых на 4 тематические кампании, вы будете получать очередные и внеочередные звания и продвигаться по карьерной лестнице. Все миссии имеют реальные аналоги, часть которых до последнего времени томилась под грифом "Секретно".

Каждый член команды характеризуется достоинствами и недостатками, определяющими его поведение в боевых условиях, а также модель взаимодействия с сослуживцами. По мере накопления в боях и тренировках опыта будут изменяться не только характеристики бойцов, но и черты их характера. Правда, каким образом это будет реализовано, пока информации нет.



Ну, какое же задание без БТР!

В ходе операций члены группы используют реальное оружие, стоявшее или стоящее на вооружении советской и российской армии. По понятным соображениям характеристики некоторых особо интересных экземпляров изменены, но в остальном исторический реализм максимально сохранен. Понятное дело, для достижения успеха игроку придется широко применять имеющиеся на вооружении спецсредства и особые тактические приемы. Отдельная изюминка игры - влияние погодных условий на геймплей. Выражается оно в том, что в тумане звуки распространяются особенным образом, а снегопад или дождь здорово влияют на дальность обзора.

Одна из ценных фич "АЛЬФЫ" - возможность схлестнуться в мультиплеерном поединке с аналогичными группами Англии (SAS), США (Delta Force), Германии (GSG-9) и Франции (GIGN). Неизвестно, насколько реалистично будет их вооружение и оснащение, но сама перспектива выглядит весьма аппетитно. К сожалению, этого пока нельзя сказать про графику. Скриншоты демонстрируют примитивные модели и пикселястую текстуру вместо неба. Два предыдущих проекта "МиСТ ленд-ЮГ" ("Власть Закона" и "Код доступа: РАЙ") также не блистали техническим воплощением. Если вы закоренелый оптимист, то можете надеяться, что для "АЛЬФЫ" все еще успеют поправить.



Современный кавказский пейзаж оставляет гнетущее впечатление

Александр ВАСНЕВ

Восхождение на Трон

★ Жанр **TBS/RPG** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **DBS** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.1c.ru**

"Восхождение на Трон" - очередной мультижанровый проект, смесь походовой стратегии с RPG-элементами, где игроку предстоит вселиться в образ последнего отпрыска древнего рода Иллиар (Illiar) - законного претендента на трон правителя фэнтезийного мира Эден. Законного, но не единственного, причем конкурент наш поначалу сильней, что вынуждает героя отправиться в добровольно-принудительное изгнание. Прогулка по диким землям (в режиме реального времени) позволит игроку собрать настоящую армию (22 отряда по 16 юнитов в каждом) борцов за историческую справедливость и поднакопить опыт в сражениях (походовых) с монстрами пограничья. После чего можно попытаться вернуть то, что принадлежит нам по праву.


Ладно, ребята, еще 50 орков зарубим и спать!


Из-за острова на стрежень...

Игорь БОЙКО

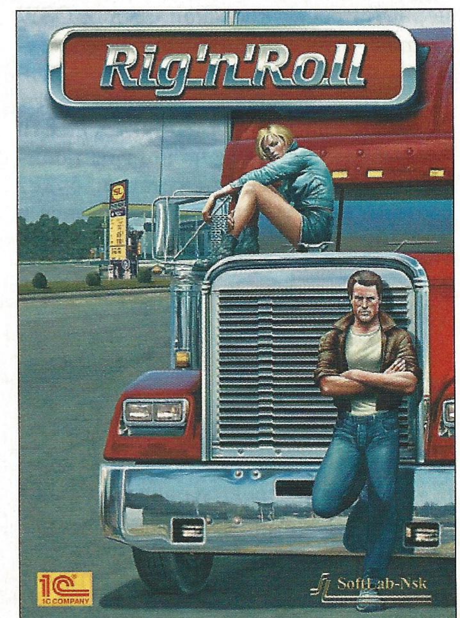
Дальнобойщики 3

★ Жанр **Truck Driving Sim/Action** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **SoftLab-NSK**
★ Английское название **Rig'n'Roll** ★ Дата выхода **2005** ★ Сайт **int.games.1c.ru/rig_n_roll**

2024 год. Тяжелый грузовик с многотонным прицепом на дорогах Калифорнии. Реалистичная графика и реально существующие трассы, фривеи, дороги, развязки, разметка, знаки... Узнаваемые кварталы Лос-Анджелеса и Сан-Франциско, двухэтажные Сан-Диего и Сан-Хосе. Чтобы в игре появилась вся эта география, потребовались недели разъездов с кинокамерой. Но, поверьте, оно того стоило. Во время презентации игры на E3 особенно эффектно выглядела демонстрация вида на LA Convention Center с предварительной ездой по даунтауну.

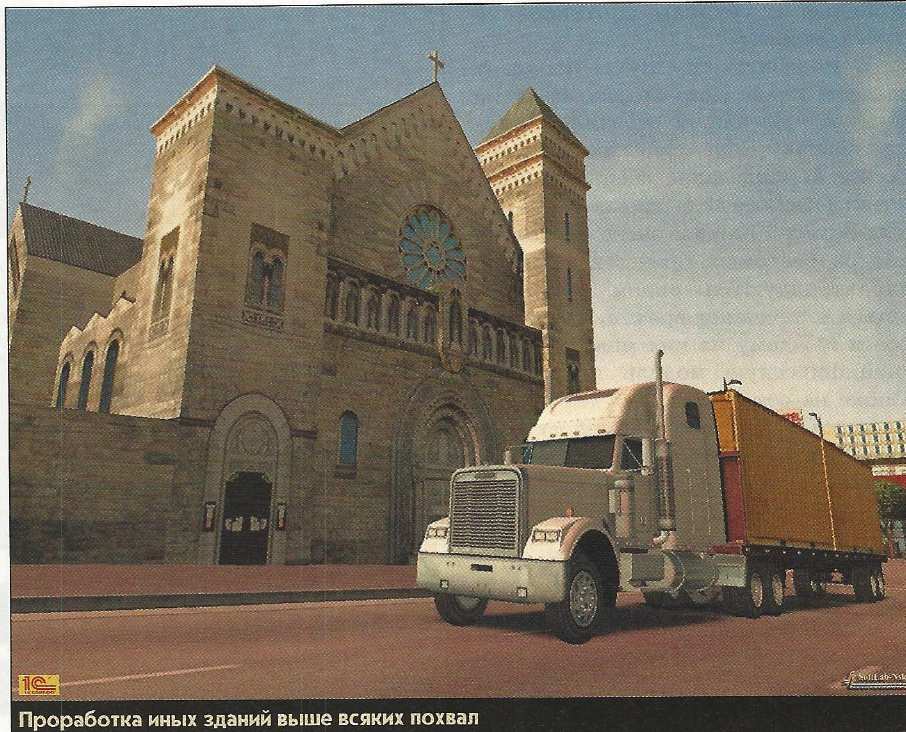
Rig'n'Roll развивает славные традиции двух "Дальнобойщиков". По сути - это метаигра, в которой соединены симулятор, экшн и стратегия. Причем все составные части завязаны в единый узел сюжетной канвой.

Начало - из области классики. Есть молодой парень, который только-только прибыл в Калифорнию со своей версией Великой американской мечты: стать самым крутым местным дальнобойщиком. Денег, правда, мало, но ведь их можно заработать, выполняя миссии и своевременно доставляя всевозможные грузы. Еще один "источник питания" - кольцевые гонки, позволяющие не только выиграть денежный приз, но и поднять показатель авторитета в среде драйверов. С на-




У разработчиков еще есть время посадить водителя в кабину второго грузовика


Кто хорошо ест, тот хорошо работает


Проработка иных зданий выше всяких похвал

коплением капитала можно подумать о переходе в разряд предпринимателей и организации собственной транспортной компании.

Сюжет будет периодически подбрасывать вводные, нарушающие размеренное продвижение к поставленной цели. В пресс-релизе упоминается даже некий заговор...

Графика мне понравилась. Стекла небоскребов правильно отражают окрестности, специфические американские дороги вполне узнаваемы, модель водителя высокополигональна, а переходные ролики вставлены в игру таким образом, что создается впечатление кинематографичности происходящего. Например, мы заезжаем на заправку. Игра перехватывает управление и демонстрирует, как водитель расплачивается за топливо кредитной карточкой. Создатели позаботились и о выгодном ракурсе камеры, и об освещении. Камера легко повинуется игроку, кабину можно рассмотреть во всех подробностях, вплоть до переключения передач.

Что касается девушки, которую можно видеть на артворке (обложке?), то о ней известно только то, что она появилась по требованию немецкого издателя. Интересно, а что потребуют французы?

Александр ВАСНЕВ

Звездные волки

★ Жанр **RTS/RPG** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **X-Bow Software** ★ Английское название **Star Wolves** ★ Дата выхода **2004** ★ Сайт **www.starwolves.ru**

"Звездные волки" - название команды охотников за головами, чьей специализацией являются космические пираты, бич торговли местной игровой вселенной. Но почему решение проблемы преступности в будущем (пусть и воображаемом) ляжет на плечи наемников? Куда смотрят официальные власти? А дело в том, что беспорядки в мире, где нам предстоит жить и сражаться такие, что даже представить трудно. Внешне все чинно и благородно: миром правит Император (при помощи правительства и парламента), но официальная власть коррумпирована и бюрократизирована до полной потери здравого смысла, и реально государство контролируют три корпорации. Одним из видов их деятельности является разработка вооружения, которым они снабжают армию и флот. В то же время, никто не мешает им пустить главную ударную силу космофлотов - истребители и штурмовики - в свободную продажу, где их могут приобрести все, кому не лень. В том числе и преступникам. Торговцы же, естественно, недовольны таким положением вещей и, поскольку толку от властей никакого, обращаются за

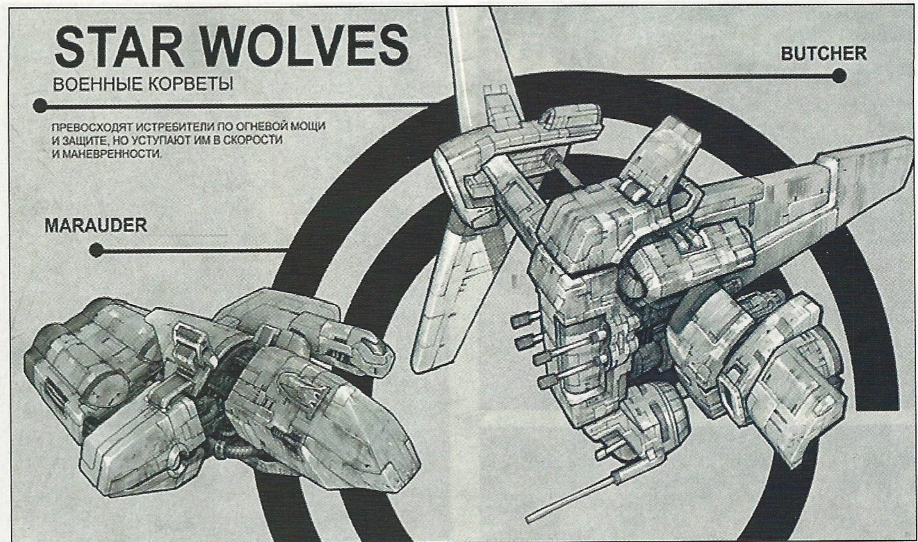
"Волки" атакуют




Взрывы-то, взрывы-то какие! Даже более красочные, чем на Земле

помощью к группам охотников за приключениями.

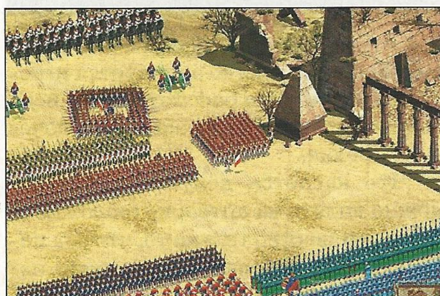
В подобную группу и попадает главный герой. Пока неясно, за какие заслуги и умения, но соратники доверят новичку стратегическое и тактическое командование звеньями (одиночки в космосе не выживают) "Звездных Волков". Каждое звено состоит из лидера и ведомых, причем все пилоты характеризуются рядом изменяющихся с течением времени параметров и каждому из них можно задать специфическую модель поведения. Также на откуп игроку будет отдана функция технической экипировки команды. А выбирать будет из чего, уже сейчас имеется информация о дюжине звездолетов и множестве боевых подвесок.



Александр ВАСНЕВ

Казаки 2: Наполеоновские войны

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Руссобит-М, CDV** ★ Разработчик **GSC Game World** ★ Английское название **Cossacks 2 - Napoleonic Wars**
★ Дата выхода **2004** ★ Сайт **www.cossacks2.ru**



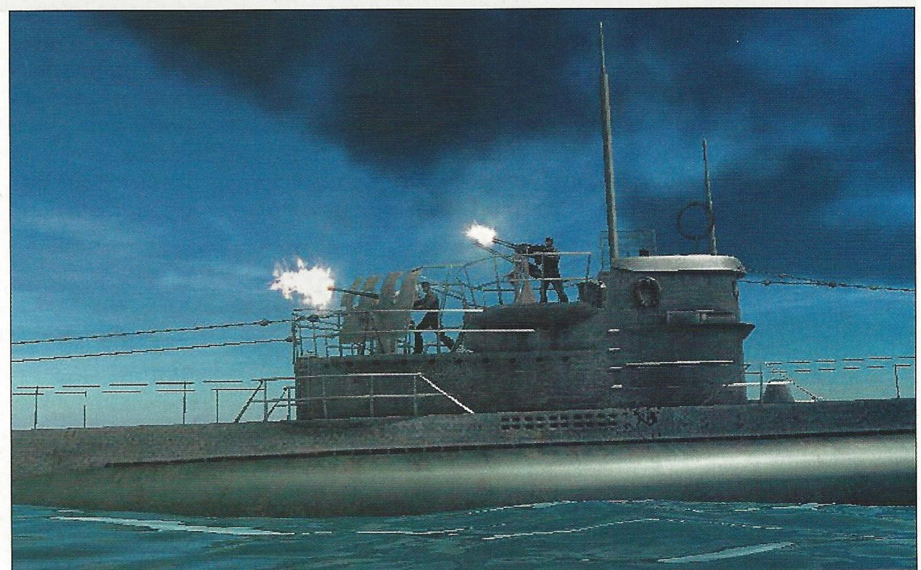
64,000 юнитов на одной карте, 150 уникальных видов войск, 180 типов строений, 1000 элементов флоры и фауны, 6 наций с большим набором технологических апгрейдов (около 80 типов), расширенный список боевых построений, новые тактические возможности и характеристики подразделений. Звучит впечатляюще, но не только этим примечательны "Казаки 2". Разработчики также обещают дать игроку в личное пользование исторических героев, глобальную карту, расширенную систему дипломатии и мультиплеер с возможностью восстанавливать ход многих реальных сражений. Будут и одиночные кампании, цель которой привести одну из выбранных наций (Франция, Британия, Австрия, Россия, Пруссия, Египет) к доминированию в Европе.

Владимир ВЕСЕЛОВ

Морской охотник

★ Жанр **Симулятор москитного флота** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Акелла** ★ Английское название **PT Boats: Knights of the Sea**
★ Дата выхода **Конец 2004** ★ Сайт **www.pt-boats.net**

Об этой игре мы подробно рассказывали в прошлом номере, тем не менее, в рассказе о E3 обойти ее молчанием невозможно. Не стану утверждать, что она явилась открытием выставки ("Акелла" и ее морские игры хорошо известны на Западе, так что заинтересованные и не очень лица знали, что можно ожидать от этой фирмы). Практически во всех сообщениях о E3 забугорных СМИ присутствовал хотя бы краткий рассказ о PT Boats: Knights of the Sea (так именуется там "Морской охотник"). Журналисты дружно отмечали высочайшего класса графику, детальность проработки моделей техники, ну и все прочее. Не может не радовать, что наша любимая фирма выглядит столь хорошо на фоне не самых слабых западных разработчиков.



Александр ВАСНЕВ

Одиссея капитана Блада

★ Жанр **RPG/Action/Sailing Sim** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Акелла** ★ Английское название **Captain Blood** ★ Дата выхода **IV квартал 2004**
★ Сайт **www.akella.ru**

Корсары виртуальных морей из "Акеллы", вооружившись саблями и абордажными крючьями, решили замахнуться на бессмертное произведение Рафаэля нашего Сабатини. Задача трудная, хотя и награда (пиастры! пиастры!) в случае успеха будет достойной самого Питера Блада.

Точно известно, что основы механики морского боя в новом проекте останутся теми же, что и в "Пиратах Карибского Моря", единственное, что мо-


И где здесь "Арабелла"?


Вскрытие показало, что больной умер из-за низкого умения фехтовать

жет претерпеть изменения - это система повреждений: корабли противника можно будет разносить буквально по бревнышку. Сухопутные схватки претерпят более значительные преобразования: во-первых, существенно увеличится список используемого оружия (к клинкам и пистолетам из ПКМ добавятся метательные ножи, мушкеты и даже гранаты); во-вторых, в рукопашной схватке герой сможет использовать комбо и различные спецудары, причем, с приобретением новых уровней арсенал приемов будет расширяться.

Девелоперы утверждают, что графический движок сможет выдать картинку, сравнимую по красоте с творениями матери-природы. Будет и модная ныне кинематографичность действа (за образец берется LoTR: Return of the King), а также саундтрек в исполнении Московского филармонического оркестра.

В основе игры - литературный первоисточник. Сюжет "Капитана Блада" наложит жесткие ограничения, которые коснутся практически всех аспектов игры: корабля (в пресс-релизе упоминается "Арабелла" и даже говорится о возможности ее апгрейда), членов экипажа (нельзя Питеру Бладу без верного штурмана Джереми Питта), отношений главного героя с представленными в игре нациями, необходимости совершить определенные экспедиции и т.д. Как все это будет состыковано с увлекательным геймплеем пока не совсем ясно.

В грядущей игре без реальных Карибов не обойтись, но пока не ясно, насколько велика будет степень предоставленной игроку свободы в плане самостоятельного исследования водных пространств и хулиганства на морских просторах.

Павел ШУМИЛОВ

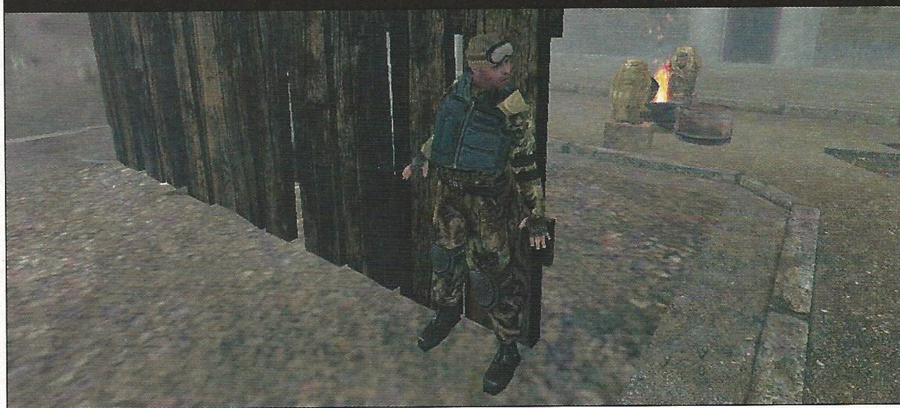
Фаза: Исход

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Разработчик **Рога и Копыта** ★ Дата выхода **I квартал 2005** ★ Сайт **www.russobit-m.ru/rus/games/phase**

Хиты прошлых лет умирают. Кто рискнет взяться за кирку, кто откопает гроб красного дерева с кистями и позолотой? То есть, конечно - кто найдет топ-секретную пещеру, расколотит лбом хрустальный саркофаг и поцелует спящую там красавицу, принеся ей освеженное таблеткой "Рондо" второе дыхание? Понятно, братья-славяне. Пока буржуи чешут в затылке калькулятором, подсчитывая возможную убыль, в восточной Европе создают продолжение X-COM, убивают в зародыше DOOM 3, реверансят в сторону Elite и Star Control, или вот - ваяют Fallout 3D с национальным колоритом.

Доказательства? Извольте. Для начала ваше альтер эго выползает из бункера в 2062 году. За многотонной дверью - полный армагеддец: земная ось слетела с направляющих, климатические пояса поехали крышей, вулканы высунули жерла из канализационных люков, а достижения прогресса отошли в мир иной с громким бадабумом, унеся туда же основную массу населения. Остатки играют в "Последнего героя" на территории бывшей РФ, в окрестностях Иркутска: бьются за пищу и топливо, не подозревая, что судейским свистком, завершающим тридцатилетний матч, станет срабатывание секретного оружия. Медный таз накроет всю страну. Проблема - как раз для главгероя ролевой игры. К слову, обещают четырех персонажей. Нас лишат генерации? Зато сулят уникальные квесты, особые методы прохождения, альтернативные концовки и даже кооперативный режим. Овчинка стоит мессы, а Париж - выделки.

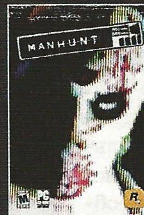
Но что нам сюжет - важна начинка. За повидло в пирожке "Фазы" отвечает Advanced Post-Apocalypse Roleplay System. Герою при рождении вручают букет характеристик: Strength, Agility, Stamina, Perception, Intellect, Charisma, Will и Concentration. Этот буйный куст выбрасывает побеги вторичных характеристик, бутоны резистов и ложноножки action-points. Бой, кстати, походовый. Не забыты и умения с перками. Налицо идейный наследник памятной S.P.E.C.I.A.L. Правда, древо познания мира расщеплено на ветви Fighting, Combat, Wanderer, Social, Technical и Medical, и опыт для каждой категории накапливается отдельно. Сверху, укропчиком, пущены обещания разнообразных путей решения проблем, обширный модифицируемый арсенал, и движок, умеющий вертеть многоэтажность и разрушаемость обстановки. Облизнемся и подождем февраля.


Игра в прятки. При желании можно срезать охранников очередью сквозь забор, не показывая носа

MANHUNT

Особенности национального криминала

Никита КАРЕЕВ





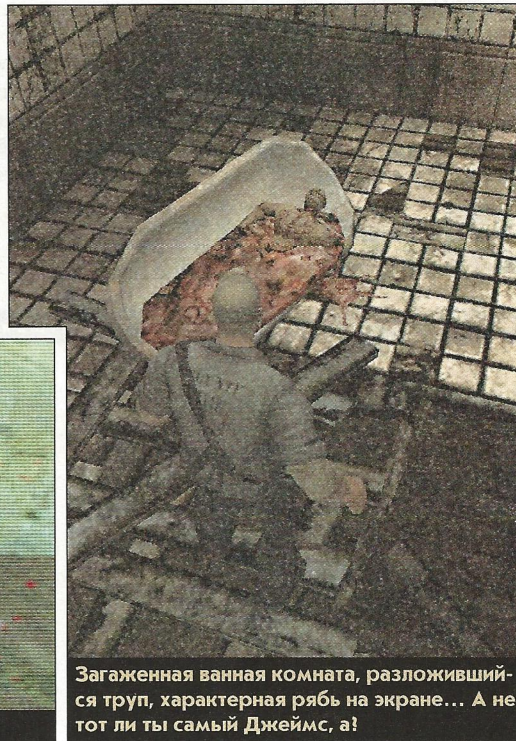
Есть много жестоких людей, которые лишь чересчур трусливы для жестокости.
Ф. Ницше. "Злая мудрость"

★ Жанр **TPS** ★ Издатель **Rockstar Games** ★ Разработчик **Rockstar North**
★ Рекомендуется **Pentium 4, 256 Mb RAM, 3D-уск. класса GeForce 3**
★ Сайт **www.rockstargames.com/manhunt**

Опасливо озираясь, скинхед склонился над телом товарища. Так и есть - мертв. Или, вернее будет сказать, "выпотрошен заживо"? Цедя сквозь зубы тирады матерной брани, неофашист боязливо отступил подальше от трупа к утонувшей в ночной тени кирпичной стене. Где-то рядом бродит выпущенный на волю маньяк, который играет с ними в смертельную игру. Скинхед еще раз осмотрелся и стал медленно продвигаться в сторону заброшенного магазина на другой стороне улицы. Там безопасно, там свои. Сейчас они вместе все здесь прочешут и подвесят мерзавца на фонарном столбе. Если только он еще не добрался и до них...


Тесак - друг мясника!


Семь раз отмерь, один раз порежь


Загаженная ванная комната, разложившийся труп, характерная рябь на экране... А не тот ли ты самый Джеймс, а!

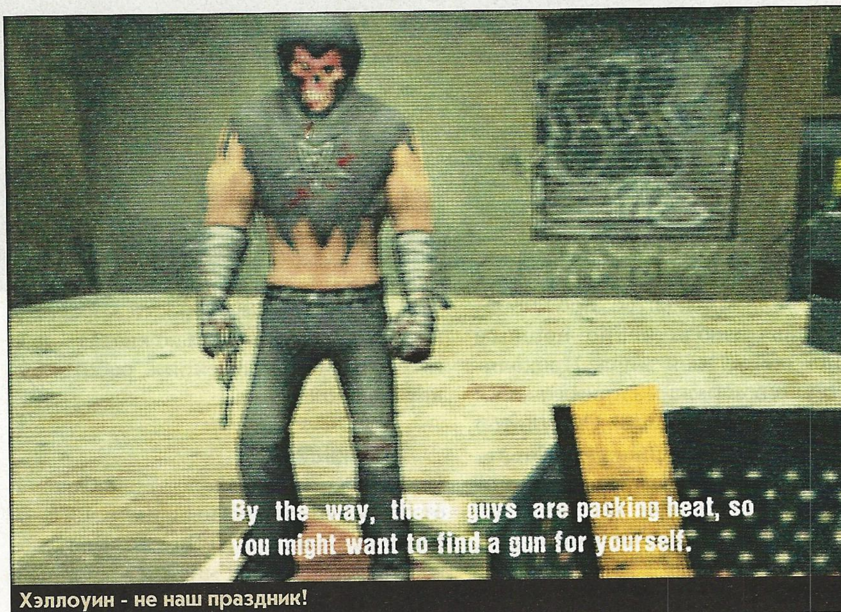
Преступник

Джеймс Эрл Кэш привычным резким махом вытряхнул из барабана револьвера стреляные гильзы и присел в тени сваленных в кучу строительных панелей, облокотившись спиной о холодный мокрый бетон.

Только что он единым наскоком одолел пятерых скинхедов. Первый неудачно ступил в зону тени - извечное царство Кэша, где все его враги обращаются в слепых беспомощных котят, а Джеймс наоборот чувствует себя почти что Всевышним, наделенным правом покарать любого по своему выбору. Три взмаха мачете - и голова хулигана упокоилась на ремне Кэша. Пригодится, даром что пустая. Второй прибежал на шум возни, но Джеймс уже успел замести следы, и ничто не смогло предупредить бедолагу об опасности. Успокоившийся мордоворот уже хотел было возвратиться на пост, но как только он развернулся, острый осколок стекла легко вошел в сонную артерию.

Оставалась троица, греющаяся у разожженного в мусорном баке огня. Трое против одного - не расклад. Вылетевшая из-за забора окровавленная голова - и ублюдки с револьверами наизготовку принялись прочесывать окрестности. Разделившись, они обрекли себя на скорую смерть. Приготовив ржавую тонкую проволоку, Кэш догнал ближайшего фашиста и срезал ему голову. Схватив упавший револьвер, Джеймс побежал по улице. Очередной противник не успел среагировать и получил пулю промеж глаз. Его напарник укрылся за обгоревшим остовом автомашины, но трехсекундная перестрелка быстро поставила точку и в его судьбе...

Кэш извлек из кармана горсть патронов и начал перезаряжать револьвер. Он все еще не добрался до Режиссера, до этого ублюдка, который силком втащил его в дурацкое шоу, заставляющее убивать перед объективами десятков скрытых камер для забавы больных на голову клиентов. Конечно, нельзя отрицать, что эта мразь все же спасла Джеймса, подменив смертельную сыворотку, предписанную Кэшу судом, обычным снотворным. Но какой ценой! Поначалу Режиссер обещал, что Кэшу надо будет лишь замочить нескольких подонков, и он может убираться восвояси, но теперь счет идет уже на десятки, а грязный поганец только смеется и отпускает циничные комментарии. Он заставляет его, Кэша, убивать снова и снова, издеваясь над жертвами и



Хэллоуин - не наш праздник!


Это не щекотно. Лишь немного очень больно

уничтожая их разнообразными в своей жестокости способами. Вырежу, сволочь!

Режиссер

Лионель Старквезер вальяжно откинулся на спинку кожаного кресла. Происходящее на экране монитора его вполне удовлетворяло. Голливуд никогда не понимал устремлений Лионеля. Ну кому нужны эти слащавые комедии, тупые боевики и детские ужастики с кетчупом в главной роли? Снафф-фантазии - вот это жанр!

Лионель, в отличие от зажравшихся режиссеров "страны грез", практически из ничего собрал самые реальные в мире, уже сами по себе нагнетавшие ужас декорации. Давно оставленные людьми кварталы, тихие кладбища, заплесневелые заводские цеха, грязные помойки... Пусть чуть угловато и блекло, зато какой саспенс! Подыскал настоящих, в отличие от этих эстетствующих придурков, актеров. Подумать только, в этот раз удалось задешево нанять пару банд скинхедов и психов-сатанистов, а также прикупить целый участок продажных копов! Глаз не нарадуется, когда этим мерзавцам в очередной раз выпускают кишки, впрочем, зрелище получается не хуже и в том случае, если они сами проделывают сей акт с другими. Жалко, что все как один - балбесы пошлые. Во как Кэш с ними расправляется - одного за другим щелкает, как орешки...

Лионель взял из вазы на столе соленый орешек. Оборудование, конечно, далеко не студийное. Видеокамеры - сплошь любительщина, одни наводки да помехи, а рябь вообще не сходит. Хотя хороший режиссер и это сумеет обратить себе на пользу. Атмосфера-то чувствуется, поди? Чувствуется. Хорошо ведь, что и с оружием не поскупились! И биты завезли в нужных количествах, и серпы с молотами, ну и, конечно, об огнестреле тоже не забыли. Ваши мозги выбирают "Десерт Игл", хе-хе! А вот звукорежиссера надо будет подписать на главную роль в следующем выпуске шоу. Озвучка, конечно, на высоте, но вот музыка только местами должным образом холодит душу.

Лионель потянулся было за банкой колы, но экран монитора вновь осветился красным заревом, и режиссер не смог оторваться от транслируемой в прямом эфире экзекуции. А Кэш хорош, черт его дери! Всего пара часов ушла на то, чтобы вбить в его тупую голову правила игры. Нужно убивать, много и красиво, используя подручные средства. Убивать, и при этом не быть убитым самому. Все же так просто! Подкрадываешься сзади и совершаешь экзекуцию! Конечно, с наскока красиво разложить жертву не получиться. Нужно сконцентрироваться, некоторое время пройти за ней, прицеливаясь в нужную точку, а потом р-раз! Лионель забросил в рот очередной орешек и, причмокивая, запил уверенным глотком колы. Вот так - р-раз и готово! Чем больше красивых убийств, тем больше довольны зрители, а значит, и он. И тогда, Кэш, тебе может и хорошенького перепасть кое-чего!

Лионель метнул пустую банку колы в мусорную корзину, но не попал, и банка гулко ударила в тяжелую железную дверь. Откуда-то издалека послышалось недоброе хрюканье вечно голодного киллера-садиста Пиггси. У нас свои звезды! Режиссер хитро улыбнулся и вновь уставился на экран.

Журналистка

"А этот парень неплох!" - подумала она, глядя, как Кэш заманивает в укромное местечко очередного полисмена. И чуть не завизжала во весь голос, увидев, как Джеймс всаживает ему фомку промеж позвонков. Хорошо, что почти удалось расследовать это ужасное дело. Ужасное, и в то же время столь полезное для ее карьеры. Manhunt - безумная игра, затеянная безумным режиссером, чтобы потешить трижды безумных клиентов. Хотя, если разобраться с пристрастием, то кто эти клиенты? Каждый, кто будет наслаждаться этим зрелищем, этой игрой, пусть даже и виртуально, кто будет жадно читать в утренней газете детали моего расследования... Неужели столь интересно вот так, одного за другим, убивать разными способами десятки людей, пусть даже и подонков? Ведь больше в этой игре нет ничего, ну разве что еще грязная брань, которую то и дело скороговоркой наговаривают жертвы Кэша, и тот бред, что вещает ему через наушники режиссер! Просто забава. Зрелище. И протест. А ведь команда Лионеля могла бы при желании снять и что-нибудь поинтереснее...

Н

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Проявив некоторую долю дотошности, в Manhunt можно найти множество ссылок на предыдущее творение Rockstar North - не менее скандальную Vice City, а также на всю серию GTA. Например, магазин под вывеской Ryton Aide, фигурирующий в обеих играх, можно найти на самом первом уровне игры. На уровне Press Coverage вам попадутся несколько пакетов с логотипами известного по серии GTA магазина GASH (находился на территории большого молла). А в разбросанных по улицам Carcer City остовах легковых машин можно при должной внимательности угадать знакомые Kurma и Stallion. Сам же город, в котором происходит действие игры, упоминается в GTA3 в эфире одной из радиостанций, причем репортаж знакомит нас с дальнейшей судьбой арестованного шефа полиции из Manhunt.

Все это позволяет утверждать, что действие обеих игр разворачивается в одной и той же вселенной.

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★☆☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ДИЗАЙН	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

7.2

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2. ДОМИНАТОРЫ

Гремучая смесь

Павел ШУМИЛОВ

Ни один робот не может причинить вреда человеку.
Первый закон роботехники, Айзек Азимов

А доминатор - может, и не только человеку.
Основа сюжета "Космических рейнджеров 2"

★ Жанр **Мета-игра** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Elemental Games** ★ Дата выхода **III квартал 2004** ★ Сайт **www.elementalgames.com/rus/r_all.php**

Прошла всего пара столетий с того момента, как вы решили вопрос с Махпеллой и избавили вселенную от клисанской угрозы. Но наивно было бы полагать, что на этом все проблемы мира успешно разрешились. Все это время на задворках Галактики развивалась новая, невиданная ранее форма жизни - наделенные интеллектом боевые роботы, а точнее, киборги, - использующие в коварных целях протоплазму клисан. Разум, сила, ориентация на деструктивные действия и отсутствие моральных ограничений привели к логичному результату. Орды железных дровосеков, скрежеща шестеренками, рванули к мировому господству. Коалиции снова нужен каждый штык. Готовься к бою, рейнджер!

Не мышонок, не лягушка

Определить жанровую принадлежность "Рейнджеров" непросто. Огромный космос, которого не постесняется иной space-sim. Походовые бои в нем, искусно маскирующиеся под реалтайм. Возможность нанимать напарников и превращать дуэли в тактически выверенные схватки. Аркадные перестрелки с пиратами в гиперпространстве. Система прокачиваемых характеристик и репутаций. Проработанная экономическая модель, плавающие цены, работающие механизмы спроса и предложения. Множество прожигающих жизнь отнюдь не по пошлым скриптам обитателей мира. Проходящие в текстовом режиме приключения на планетах. Головоломки. Симулятор тюрьмы, наконец. А в сиквеле добавятся еще и 3D RTS-баталии на поверхности планет. Попробуем вытянуть из этого клубка отдельные ниточки...

Космосим

Наука и техника не стояли на месте. По мелочи: появились новые виды вооружения, оборудования и артефактов. Из более значительных достижений инженерной мысли отметим два новых типа орбитальных станций: бизнес-центр и медицинскую базу. В бизнес-центре вы сможете, к примеру, взять кредит или застраховаться. А в медцентре будут следить за здоровьем пилота. Ведь в будущем так много опасностей и неизведанных космических болезней...

Ролевая игра

Болезнь игрок может подцепить на планете другой расы или соприкоснувшись с каким-нибудь товаром, и чревата она ухудшением показателей пилота. Стимулятор же, напротив, дает временное улучшение отдельной личностной характеристики. Ну а микромодули апгрейдят оборудование. Для кого-то полезным окажется форсаж - увеличение скорости корабля в несколько раз, вот только хватать двигателя при таком режиме работы будет ненадолго.

Стратегия

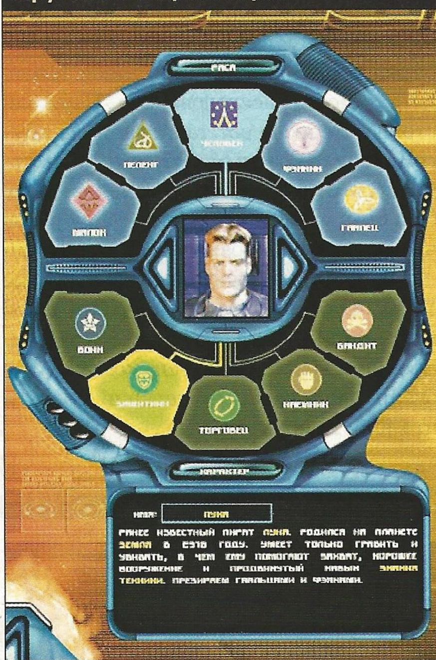
Эта часть игры ведет родословную от прабабушки всех нынешних RTS - и вовсе не Dune 2, а Nether Earth. Игровой процесс близок многим нынешним RTS, с той разницей, что на базе игрок производит не юниты, а комплектующие. Ходовая часть, оружие, броня... Затем имеющиеся детали можно комбинировать, получая уникальные боевые единицы. Компьютер занимается тем же самым, и не надейтесь на его ошибки - вспомните лучше AI рейнджеров-NPC.

Через тернии - к звездам

"Рейнджеры" - состоявшийся проект. Но в Elemental Games не почивают на лаврах. Как говорят разработчики: "Мы прошли только половину пути. Чтобы добиться настоящего успеха, нам надо сделать что-то большее. Продукт, который будет оценен не только в России, но и за рубежом".

Поэтому "Космические Рейнджеры 3" - будут, причем в форме трехмерной стратегии в реальном времени. В ней-то и найдется место многопользовательскому режиму и всем современным технологиям. **Н**

Генерация персонажа предусматривает пару новых специализаций



Сложные архитектурные конструкции, отражения в воде. 3D-engine внушает уважение



Конструкторы инопланетных комбайнов

*Робот - это робот.
Механизмы и металл, электричество и позитроны...
Разум, воплощенный в железе! Создаваемый человеком,
а если нужно, и уничтожаемый человеком...*
Айзек Азимов, "Я - робот"

На вопросы "Навигатора" отвечают Дмитрий Гусаров и Илья Плюснин из Elemental Games



Костяк Elemental Games. В нижнем ряду по центру - лидер команды Дмитрий Гусаров, слева - его заместитель Илья Плюснин. (У них там на стене постер из "Страны Игр". - прим. ред №1. Ну и что! Там и наши постеры висят, Fallout вон - выглядывает... - прим. ред №2)

История команды Elemental Games из Владивостока весьма необычна для нынешней эпохи блокбастеров, затраты на раскрутку которых сравнимы с ВВП карликовых государств. Скромная компания, работая на голом энтузиазме, без издателя, сумела создать продукт высокого уровня. "Космические Рейнджеры" пробились во все внутрироссийские чарты, получили немало наград, но главное - завоевали любовь тысяч игроков по всей стране. Мало кто мог подумать, что такое нынче возможно. Мы связались с Elemental Games накануне выхода вторых "Рейнджеров" и задали им несколько вопросов о прошлом, настоящем и будущем серии.

Навигатор Игрового Мира: **Привет, приятно снова пообщаться. Чем занимались после успешного выпуска "Рейнджеров" - устроили заслуженный отдых, или сразу взялись за продолжение?**

Дмитрий Гусаров: После выхода игры мы полгода выдавали патчи. Это можно назвать активным отдыхом.

Илья Плюснин: Работа по поддержке КР не прекращается и сегодня. Немало времени мы тратим на локализации для Европы (Чехия, Венгрия, Польша и Франция), занимаемся поддержкой пользователей. Люди до сих пор пишут, задают вопросы, даже делают свои игры по мотивам КР (некоторые из них вы найдете на нашем диске - прим. НИМ).

НИМ: **Да, ваша игра всколыхнула народные массы. И с обратной связью у вас дело поставлено грамотно - вспомнить хотя бы постоянную шлифовку правил "по отзывам трудящихся". Помогает ли это вам в работе?**

ИП: Взаимодействие с игроками - важная часть жизни нашей компании. Поклонники КР подают массу идей, многие из которых мы воплощаем. Именно по их просьбам переработан подход к корпусу. Теперь корпуса разбиты на серии и их в несколько раз больше, чем в первой части. Самая распространенная просьба - сделать мир больше и детальнее, и мы выполняем ее. Добавлено много артефактов, видов оружия, секретов и, конечно же, планетарных квестов.

НИМ: **Расскажите подробнее о независимых квестописателях. Не случайно ведь вы снабдили их необходимым инструментарием (см. на диске) для создания Interactive Fiction.**

ИП: "Союз Независимых Квестописателей" (questmakers.bofh.ru) - клуб создателей текстовых квестов. Ребята сами создали эту организацию, трудятся над большей частью квестов для КР1-КР2 и отлично справляются. Надо отдать должное членам СНК, у них есть все, включая устав. Они даже создали учебник по созданию текстовых квестов. СНК - наше полноценное виртуальное подразделение.

НИМ: **О, эти текстовые квесты... Одна из вкуснейших изюминок проекта. Станет ли их больше, станут ли они еще разнообразнее? Кто отвечает за эту часть КР2, кому читатели могут засылать благодарности бочками?**

ИП: Благодарить надо квестописателей, которые нашли время, силы и талант сделать мир КР2 глубже и интереснее. В КР2 текстовых квестов будет больше, чем в первой части - тридцать шесть. В игру попало далеко не все из присланного. Путь готового квеста тернист и долог: перед тем, как оказаться в игре, он проходит через множество исправлений, правок и тестов. Отбираем самое лучшее. По сути, квесты в игре бывают двух видов: математические и атмосферные, литературные. В математических нужно решить поставленную задачу. Яркий их представитель из первой части - квест с лодкой и богами. А в литературных квестах нужно окунуться в атмосферу жизни планеты и каким-то образом помочь персонажам. Тематически задания уникальны. Вам придется влезть в шкуру трехлапого пачвараша, стать владельцем горнолыжного курорта, охотиться на сварококов, биться на боевых роботах, плавать в батискафе... Также игрока ждут несколько виртуальных реальностей. Мы гарантируем широчайшую гамму ощущений.

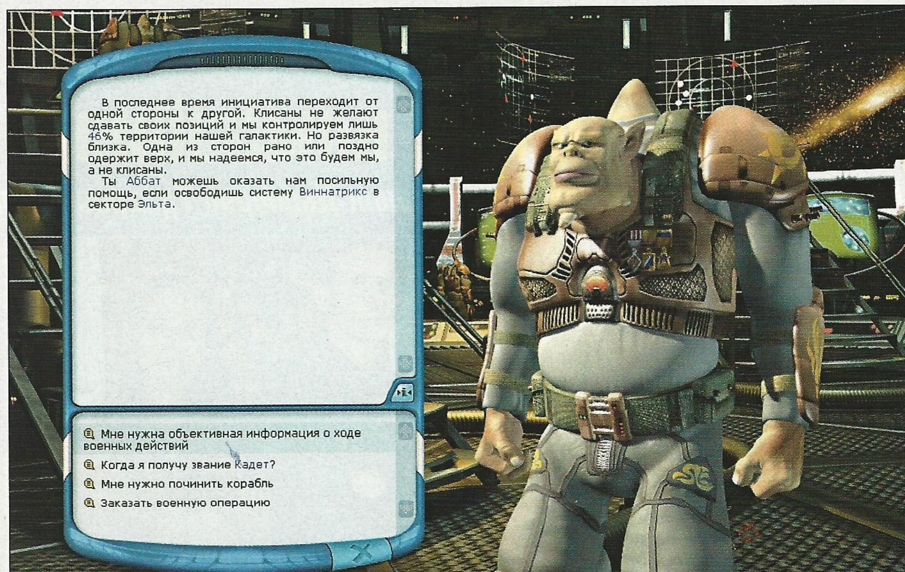
НИМ: **Как родилось название КР2? Знаете про великолепного хоккейного вратаря по прозвищу "Доминатор"?**



Оборудование выглядит пугающе реалистично, словно срисовано с натуры

ИП: Конечно, нам известен Доминик Гашек - олимпийский чемпион, обладающий собственной планетой, которую ему подарили чешские астрономы за вратарские заслуги. А еще "Доминатор" - это название зерноуборочного комбайна. И мы думаем, что теперь в копилку доминаторов попадут и роботы из будущего, терроризирующие мирное население.


Опытный образец для производства злобных роботов



Увешанный медалями вояка предлагает оказать посильную помощь... Сложно отказаться

НИМ: Что произошло во вселенной за те две сотни лет, что мы в ней отсутствовали?

ИП: Жизнь не стояла на месте. Две сотни лет пролетели незаметно и очень бурно. Малоки окончательно помешались на военном образе жизни, пеленги стали еще более подлыми и болотными, гаальцы погрузились в мир астральных энергетических потоков, а фэяне стали великими техниками. Люди? No comments.

НИМ: Ролик, выложенный на сайте, весьма интригует (см. на диске). Аскетичные "Рейнджеры" обзавелись видеовставками? Сильно ли они повлияют на объем игры?


Все на одного! Может, и не по джентельменски, зато очень действенно

Малок хамит. Где там у нас гашетки?


ИП: Видео будет только в начале и в конце, промежуточных роликов нет. Игра и без них занимает два диска.

НИМ: Пожалуй, главный вопрос, который волнует ожидающих КР2 с тех пор, как появилась подробная информация о проекте. Что это за планетарные битвы? Не боитесь перегрузить игру деталями?

ИП: Многожанровость - отличительная черта серии, будем надеяться, что это затронет и КР3. Так что сражения на поверхности планет добавлены в игру не случайно. После освобождения звездной системы на некоторых планетах еще останутся базы роботов. Правительство обратится к игроку с просьбой освободить планету от остатков агрессивных роботехнологий. Тут-то и пригодятся стратегические навыки.

НИМ: Эти битвы - обязательный элемент игры? Смогут ли неискушенные в стратегиях игроки обойти (а то и вовсе отключить) неудобные элементы, сконцентрировавшись на любимых занятиях?

ИП: Планетарные битвы действительно можно будет выключать, от этого игра не испортится. Мы смогли сделать так, что можно пройти игру с боями и без, не ухудшив сюжетную линию. Игрок со слабым компьютером сможет играть в КР2, не заботясь об апгрейде. Свобода действий в нашей игре - во всем, даже в опциональности отдельных ее элементов.

НИМ: Ваша любимая раса во вселенной КР? И любимое времяпровождение? Что симпатичнее для создателей - армейская служба, пиратская вольница или трудовые будни межзвездных бизнесменов?

ДГ: Я обожаю ученых и, в частности, фэян - ведь они одержимы поиском нового, отличаются трудолюбием и аккуратностью. Чтобы объяснить данный факт и не заставлять игроков комплексовать по поводу наклонностей человечества, фэян пришлось сделать бесполыми. Что еще делать такому существу, кроме как заниматься наукой?

ИП: А мне близки по духу гаальцы. Как более древняя раса, они видят, что творится вокруг, поэтому уходят в себя, в свой богатый духовный мир. И соблюдают там чистоту и порядок (я на самом деле не такой). Еще мне кажется, что они очень загадочные существа, в них всегда есть что-то новое и неизведанное. Мое личное времяпровождение в мире КР - жить "на волне", без какой-то четкой стратегии. Хотя есть одна несущественная стилистика жизни: высматривать баги.

НИМ: Во время разговора о "Рейнджерах" вы упоминали возможность реализации многопользовательского режима, а то и создания на ее базе глобального онлайнового мира. Идея еще жива? Релиз "Сферы" показал, что создавать онлайновые игры в России - реально. Не думаете об этом?

ИП: Часто игроки просят сделать из КР онлайновую или сетевую игру. Темы с этими предложениями появляются на официальном форуме раз в неделю, если не чаще. Приходят электронные письма с просьбами и своими вариантами многопользовательской игры. К сожалению, мы не можем сделать мультиплеер, так как игрокам придется ожидать по 5000 ходов. Не думаю, что кому-то будет интересно сидеть и ничего не делать, пока не произойдут все события текущего хода. Режим сетевой игры, если и будет, то в следующих проектах.

НИМ: Спасибо за интервью, и успехов в завершении вторых "Рейнджеров"!

Интервью подготовил
Павел ШУМИЛОВ

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Продолжаем разговор

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Microsoft Games** ★ Разработчик **Big Huge Games** ★ Рекомендуется **P III 800, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт **www.microsoft.com/games/thronesandpatriots**

Rise of Nations - одна из немногих игр, которые я прошел до финала на одном дыхании, за пару ночей. Удачное сочетание нетленных принципов блистательной Civilization и привычных элементов RTS сделали свое дело, игра ни в какую не хотела отпускать от монитора, но голод и необходимость идти на работу все же сделали свое дело, потому процесс и растянулся более чем на одну ночь.

T&P содержит 6 новых наций, пару десятков уникальных юнитов, 6 новых типов государственного режима (в т.ч. капитализм, демократия и республика) и 4 тематические кампании. Разберемся подробнее и по порядку.

Среди наций - трое представителей Северной Америки (собственно, американцы, а также ирокезы и дакота), европейцы (голландцы) и пара азиатских народностей (персы и индусы). У каждого из народов имеется собственный кратчайший путь к победе. Юсы опираются на мощь авианосцев и бомбардировщиков, представители коренного населения - на близость к природе и способность использовать ландшафт для маскировки и внезапного нападения, dutch'и предпочитают экономическое давление, а дети Азии уповают на боевых слонов и хитроумные фортификационные сооружения.

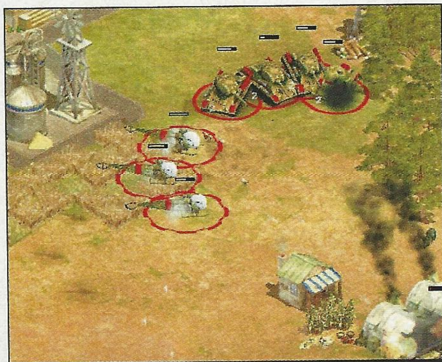
В комплектации каждой народности традиционно присутствуют несколько уникальных юнитов для каждой эпохи. У американцев это различные виды морской пехоты, у голландцев - вооруженные торговцы и караваны, способные дать отпор любому романтику с большой дороги, у индусов - всевозможные боевые слоны...

Каждый государственный строй приносит определенные бонусы. К примеру, при деспотизме военные исследования и бараки обойдутся на четверть дешевле, при монархии такая манна обрушится на все верховые юниты, а при социализме на 20% снижается стоимость юнитов, производимых на фабриках, авиабазах и в доках. При установлении нового строя игрок получает соответствующего Патриота, свойства которого определяются режимом, его породившим. Despot Patriot увеличивает обзор войск, King Patriot добавляет бонусы к накопительным и штурмовым характеристикам, Senator Patriot - к показателям здоровья, защиты и подкупа.

Наибольший интерес представляют тематические кампании игры. Две из них посвящены походам легендарных завоевателей - Александра Великого и Наполеона: вы сможете повторить их путь к славе или порвать всех собственным способом. The New World повествует о завоевании Америки европейцами и позволяет выступить как на стороне, хм, исследователей, так и на стороне индейских племен. Кроме того, в рамках этой кампании вы можете поиграть и за колонистов, борющихся за независимость от метрополии. Но больше всего понравилась The Cold War: что ни говори, а тема вкусная и до боли родная. Взяв бразды правления Советским Союзом или, если уж совсем нет совести, США, вы можете задавить противника экономическими мерами или сокрушить его в открытой схватке. В качестве средства устрашения и сдерживания можно размещать на стратегической карте ядерное оружие, которое в случае необходимости можно и в ход пустить. Ну а повседневным средством борьбы будут преимущественно тайные операции, шпионаж и прочие тихие радости.

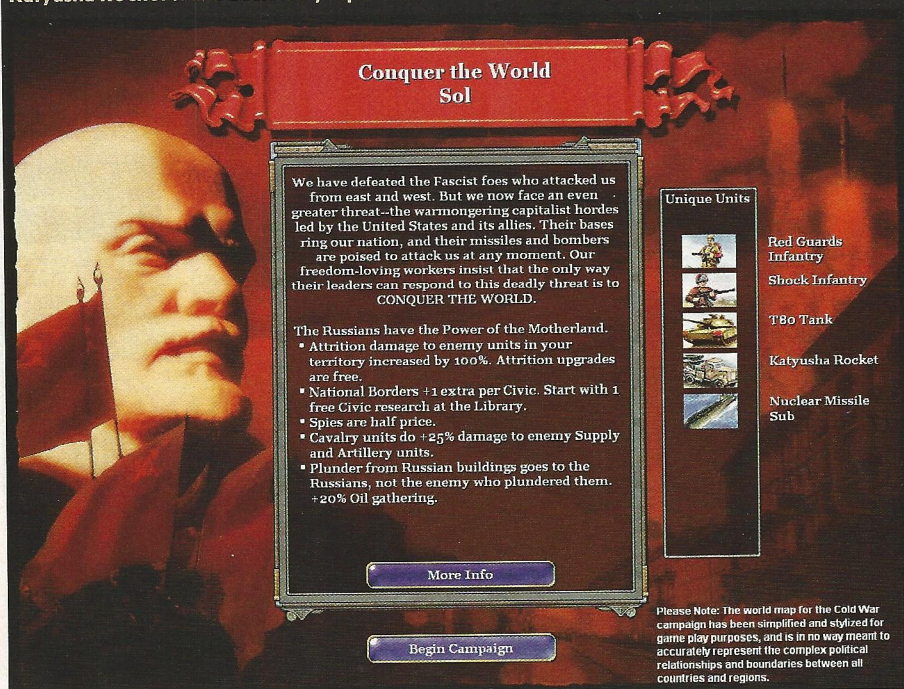
Любители архитектуры будут обрадованы появлением трех новых Чудес Света: пекинского Запретного Города, делийского Красного Форта и Висячих Садов Семирамиды.

Такое вот полезное и содержательное вышло у Big Huge Games дополнение к одной из лучших стратегий прошлого года. С уверенностью можно сказать, что почти год авторы не били баклуши, а потому и результат оказался достойным.



Только не нужно ныть про вероломность и агрессию, мне тоже порядком достается

Поневоле преисполнишься благоговейного трепета, а перспектива заполучить T-80 и Katyusha Rocket лишь вселяет уверенность в собственной правоте



"Альфу" звать не будем, справимся силами фронтовой авиации



Guard Force

★ Жанр RTS ★ Издатель United States Army National Guard
★ Разработчик United States Army National Guard
★ Рекомендуется Pentium IV 1800, 128 Mb RAM



С этой игрой все предельно просто – перед нами своего рода агитка на тему "Твоя страна нуждается в тебе". В США имеется такая штука, как Национальная гвардия (нечто среднее между милицией, гражданской обороной и силами быстрого реагирования). Комплектование ее идет на добровольной основе, а, чтобы привлечь рекрутов, с соответствующего сайта совершенно бесплатно распространяется эта самая игра. Дескать, погоняют детишки бравых бойцов за свободу и демократию, увидят, как это круто – быть национальным гвардейцем, да и повалят толпой на вербовочные пункты.

Отсюда и специфика игры – полномасштабных боевых действий в ней практически нет, главным образом – антитеррористические операции, спасение заложников да борьба с силами стихии. Некоторый интерес представляют как раз эти миссии по спасению гражданского населения - необычно и любопытно. Оформлено все в привычном для RTS стиле со строительством базы, добычей ресурсов и производством войск.

Сделана игра посредственно, без особых наворотов, зато совершенно не требует напрягать мозги. Так что развлечение на один вечер обеспечено. – B.B.

РЕЙТИНГ 5.6

Пропорции пехоты и техники не соблюдены в лучших традициях ранних RTS



Coliseum

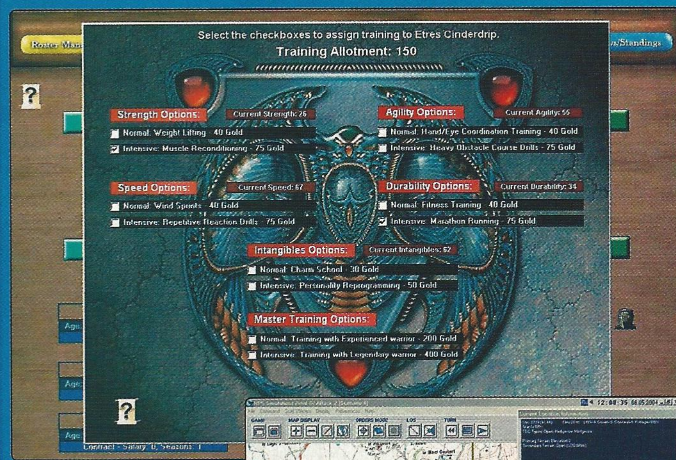
★ Жанр Менеджер гладиаторов ★ Издатель Shrapnel Games
★ Разработчик Stormcloud Creations
★ Рекомендуется Pentium II 300, 64 Mb RAM

Кто-то может полагать, что гладиаторские бои - это кровь, пот и слезы. Ничего подобного, гладиаторские бои - это цифры, цифры и цифры. Во всяком случае, в этом нас стараются убедить авторы Coliseum. Суть игры в двух словах такова: вы хозяин команды из трех гладиаторов, ежедневно один из них отправляется на арену, два других в это время тренируются. Тот, кто на арене, зарабатывает деньги; те, кто тренируются, тратят их. Впрочем, деньги тратятся не только на тренировки, но и на приобретение разных полезных вещей, рекламу (это не шутка) и наем новых гладиаторов взамен выбывших по причине производственных травм.

Как и заведено практически в любом менеджере, имеется множество табличек статистики и экранчиков характеристик, но начисто отсутствует визуализация боев. Сражения на арене происходят в редком для нашего времени текстовом режиме. То есть вместо красивой картинки нам показывают белый лист, на котором появляются надписи типа "Боец А нанес удар бойцу Б и отнял у него X пунктов здоровья".

Признаюсь честно, я не знаю, как именно был организован гладиаторский бизнес в Древнем Риме, но что-то мне подсказывает, что в те девственные времена он не был столь формализован. Так что игру эту, скорее всего, стоит рассматривать как пародию из цикла "Янки при дворе короля Артура". То есть, если бы современный бизнесмен вдруг оказался бы в Риме, он бы вот так все организовал. Вам это интересно? – B.B.

РЕЙТИНГ 4.5



Обратите внимание на графику, ее здесь нет!

Point of Attack 2

★ Жанр Варгейм ★ Издатель HPS Simulations
★ Разработчик HPS Simulations
★ Рекомендуется Pentium IV 1500, 128 Mb RAM

Я очень уважаю компанию HPS Simulations. Хотя бы потому, что благодаря ей постоянно имею кусок хлеба с маслом, - ведь львиная доля варгеймов выходит под маркой этой фирмы. Впрочем, HPS Simulations можно уважать не только за количество, но и за качество: большинство ее продуктов находятся на весьма высоком уровне, хотя и не безупречны (совершенства в нашем мире, как известно, не существует). На этом фоне сегодняшний пациент выглядит, мягко говоря, не вполне соответствующим репутации фирмы.

Если зрить в корень, PoA 2 - классический гексагональный пошаговый варгейм с пофазовой системой ходов, посвященный современной войне. Подобные игры появляются не часто, так что попытку HPS Simulations нужно только приветствовать. Но, погоняв игру часок-другой, желание это сделать пропадает. Прежде всего, из-за многочисленных ошибок в ТТД техники и вооружения, невразумительной системе команд и жутких тормозов. Да, да, я не оговорился, именно тормозов - для пошаговых варгеймов ситуация уникальная.

Следующее нарекание вызывает состав сторон в сценариях. Ну ладно,

The History Channel: The Alamo

★ Жанр RTS ★ Издатель Activision Value ★ Разработчик Zono
★ Рекомендуется Pentium III 800 MHz, 64 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb)

Крепость Аламо, штат Техас. Весной 1836 несколько сотен американцев во главе с легендой местных земель Дэви Крокетом (Davy Crockett) мужественно обороняли сей форпост от значительно превосходящих сил мексиканской армии. Обороняли целых две недели, пока не закончился у защитников людской ресурс...

Подрастающее поколение борцов за всеобщую демократию должно знать такие пафосно-трагические моменты истории своей страны. А чтобы информация лучше усваивалась, решено было вмонтировать образовательный материал в компьютерную игру, а точнее - в RTS. И разбить эту стратегию на миссии, по основным эпизодам рассматриваемого события. Сказано – сделано. Получите и распишитесь...

Вот мы и получили что-то средненькое, коряво-кособокое, с вольной интерпретацией исторических реалий. Примером последнего утверждения может служить то, что единственный наличествующий в игре ресурс – золото - добывается с помощью специального юнита–инженера, который в условиях осады и в шахту полезет, и повозку бесхозную оприходует (этакий шахтер-мародер). Остальные юниты - это солдатики пешие, конные и герои исторические, основное назначение которых - отстреливать пробегающие толпы мексиканцев, с чем они с успехом справляются практически без помощи игрока.

Но самое плохое, что главная, идейно-описательная часть игры сделана еще более убого, нежели стратежный фантик. Так что знатоков темы эта халтура точно не порадует, а новичков вряд ли заинтересует. И лишь самые упертые звездно-полосатые патриоты не обойдут игру вниманием. – А.В.

РЕЙТИНГ 5.0

Нас извлекут из-под обломков...



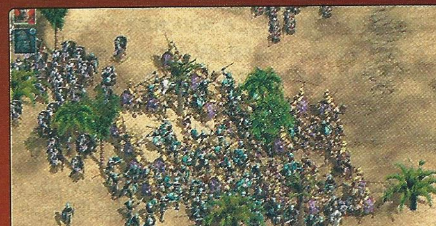
По полю мексиканцы пробегали



Король Друидов 2: Пунические войны

★ Жанр RTS ★ Издатель "Руссобит-М" ★ Разработчик Haemimont Games
★ Рекомендуется Pentium II 500, 128 Mb RAM

Мастер слова и полиглот "Руссобит-М" выдал на-гора нежданную "Король Друидов 2: Пунические Войны". Маленькая, но простительная ложь имеет место быть, ибо это вовсе не сиквел к достославной Celtic Kings, а адд-он. Что касается самой Punic Wars, тут все справедливо и честно - по прейскуранту. Если курултай напряжет лобные доли, то вспомнит, что оригинал был дивно богат на двухмерные красоты, изощренные тактические маневры и по временам 2002 года считался весьма заманчивой "невестой-на-выданье". На просторах компакт-диска сильно не любящие друг друга лица галльской и римской национальностей кроваво делили кедровые шишки. Ныне к ребяткам присоединяются Карфаген и Иберия. Помимо стандартной skirmish-опции, в мешок засунули пять великолепных кампаний, ничуть не посрамляющих достойного предка. Повоевать вдоволь предстоит как за ветеранов, так и за вновь прибывших. Манипулируя римскими легионами, одолеть войска мятежного Карфагена, оборонять иберийский город Сагунтум от полчищ жадных до чужого ворогов, поучаствовать в двух значительных осадах Оски и Нумации (почему-то названа в руссобитовской версии Нумантией) и, наконец, вдуть любителям свинцового водопровода по самую кирасу, ведя в бой солдат Ганнибала. - И.П.



Декапитацию в массы! От всадников не убежать



РЕЙТИНГ Add-on

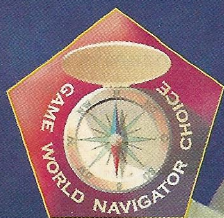
Ирак, Афганистан еще можно принять в качестве противников США. А как расценивать полномасштабные боевые действия в центре Европы между войсками НАТО и некой террористической организацией? До сих пор подобный бред встречался только в RTS не самого лучшего качества. Ну а уж о конфликте США и СНГ я вообще молчу.

Короче говоря, надо было бы влепить HPS Simulations за эту работу "кол", но, как говорила моя любимая учительница, "учитывая предыдущие заслуги и в надежде на исправление", поставим троечку. – В.В.

РЕЙТИНГ 3.2

ПЕРИМЕТР

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН



ТЕСТ НА РАЗУМНОСТЬ

★ Жанр **RTS Reborn** ★ Издатель **1C, Codemasters** ★ Разработчик **K-D LAB**
★ Рекомендуется **Pentium4 2,0 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)**
★ Сайт **games.1c.ru/perimeter/rus/game.html**

В год Первый от Начала Исхода Совет Спиритов открыл человечеству путь в будущее, даровав нам знание о Цепи, Коридорах и Последнем Звене. Не прошло и десяти стандартных лет с того великого дня, как три Фрейма Первой Волны покинули Коренные Миры. Так начался Исход. Вскоре Вторая и Третья Волны последовали за Первой, и девять Фреймов - огромных городов, способных перемещаться сквозь Спанж по Коридорам, - двинулись по Цепи, переходя от одного мира к другому, в поисках Последнего Звена. Могли ли наши предки, вступая на путь Исхода, предположить, что через двести пятьдесят стандартных лет, после стольких лишений и трудов, когда уже сотни миров будут присоединены к Цепи и цель будет так близка, в умах людей появится червоточина, и стройный ряд Фреймов разрушится? Кто бы мог подумать, что Зодиак - краса и гордость Первой Волны - станет гнездом ереси и повернет обратно к Коренным Мирам? Сегодня я получил на терминал сообщение о том, что Легат Роутера объявил себя Императором и отрекся от Исхода. Неужели Цепь так и не будет завершена, и мы не достигнем Земли Обетованной? Мне страшно даже подумать об этом, да помогут нам Спириты на нашем пути...

Из записей Двенадцатого Легата Фрейма Кластер. 254-ый стандартный год от Начала Исхода

Глава вступительная,
в которой научно доказывается [illegible] и потусторонних сил

Я давно это подозревал. Еще тогда, в 98-ом, был уверен, что придумать элипода по имени Липкий, бибуратов и цикс невозможно - их надо знать лично. Ни одно человеческое существо не может нарисовать Фострал или Глоркс, не увидев предварительно и то и другое воочию. Люди, которым я это говорил, крутили пальцем у виска и советовали меньше сидеть у монитора. А я знал, знал, что "Вангеры" - это не игра, это тест на ксенофобию, который Спириты подкинули нам через своего агента КранКа. Теперь же абсолютно все поймут, что я был прав потому, что "Периметр" совершенно точно не является творением человеческих рук, и доказательств тому куча. Взять хотя бы карты кисти несомненно Сальвадора Дали (кадавры наверняка практиковали спиритизм, вызывая дух Великого Мистификатора), или главная музыкальная тема, настолько гипнотическая, что не чувствовать ее сакральности может только глухой... Да и сама идея использовать окружающую местность в качестве основного ресурса настолько нечеловеческая, что сомневаться в ее внеземном происхождении не приходится.

А теперь, друзья, распахните свой разум навстречу моим словам, ибо я открою вам страшную тайну. Знайте же, люди Земли, что "Периметр" - это не игра! "Периметр" - это интерактивный тест на зрелость разума, вступительный экзамен, который должен сдать каждый, кто собирается покинуть Коренные Миры и лететь на Фрейме к Земле Обетованной, когда настанет время Исхода. Прохождение сингла на максимальной сложности, кстати, соответствует оценке "хорошо".

Глава первая,
в которой автор сидит у монитора, раскрыв от удивления рот

Если меня когда-нибудь попросят разъяснить смысл понятия "монолитный дизайн", я молча запущу "Периметр". Можно облазить игру от главного меню до мельчайших деталей интерфейса и не обнаружить ни малейшей трещинки или шероховатости в оформлении и стиле. В смысле целостности дизайна и качества его исполнения "Периметр" напоминает свежезаряженный зерослой: такой же идеально гладкий и блестящий. И вот эта законченность, равно как и абсолютная

осмысленность всего происходящего по ту сторону экрана оказывают на наблюдателя завораживающее воздействие. Можно, например, поднять Периметр и любоваться его причудливой формой и переливами цветов, пока не иссякнут запасы энергии. А можно забросить все и часами наблюдать за тем, как дроны выравнивают поверхность под зерослой. Микроскопические, в два пикселя размером, машинки деловито снуют туда-сюда, закатывая местное бездорожье (извините за каламбур) под ноль. При этом никакой суеты, каждый знает свое место и свой маневр. Когда грунта не хватает, окрестности базы испещряются ямками; когда же нужно снести пригорок, дроны вывозят излишки грунта за пределы базы и насыпают холмики, ужасно похожие на кротовьи. Продуманность и детализация мира "Периметра" превосходят всякие ожидания.

Каждый, кто хотя бы в душе считает себя художником, просто обязан увидеть миры Цепи. Великолепие местных ландшафтов неописуемо. Ваш покорный слуга битых два часа размышлял, сносить вот эту бесподобную горку в виде дракона или оставить, как есть, и развивать базу в другом направлении. Это, доложу я вам, непростой моральный и этический выбор, который игроку придется делать практически на каждой карте "Периметра". Соображения целесообразности, естественно, требуют заровнять всю эту красоту дронами и настроить энергостанций, но как можно позволить себе подобный вандализм и потом спать спокойно, лично я понять не в состоянии. "Периметр" ласкает глаз буквально всем, даже такой утилитарной и давно стандартизованной вещью, как интерфейс. Панель управления намертво впаяна в тело игры, тщательно отшлифована, а потом с величайшим тщанием сплошь загравирована пиктограммами. Ни одного острого угла, выпирающего за пределы общего стиля, ни одной невнятной кнопки (назначение каждой понятно даже младенцу с первого взгляда) - словом, ничего, что хоть сколько-нибудь оскорбляло бы органы чувств, совершенный инструмент, виртуозно выполненный и настроенный. На каждое действие имеется горячая клавиша или комбинация оных. Раскладка неизменная, но весьма логичная и удобная. Буквально через день общения с игрой мышь уже используется только для управления камерой. Единственное, чего реально не хватает, - это комбинации "Скрыть панель управления". Все-таки четверть экрана в стратегии - это слишком ценный ресурс для того, чтобы отдавать его под то, что уже без надобности.



Демоны Скверны в действии. В начале развития базы могут доставить массу неприятностей



Судя по характерному грибку, радиационный фон возле этого Фрейма будет теперь выше нормы

Глава вторая,

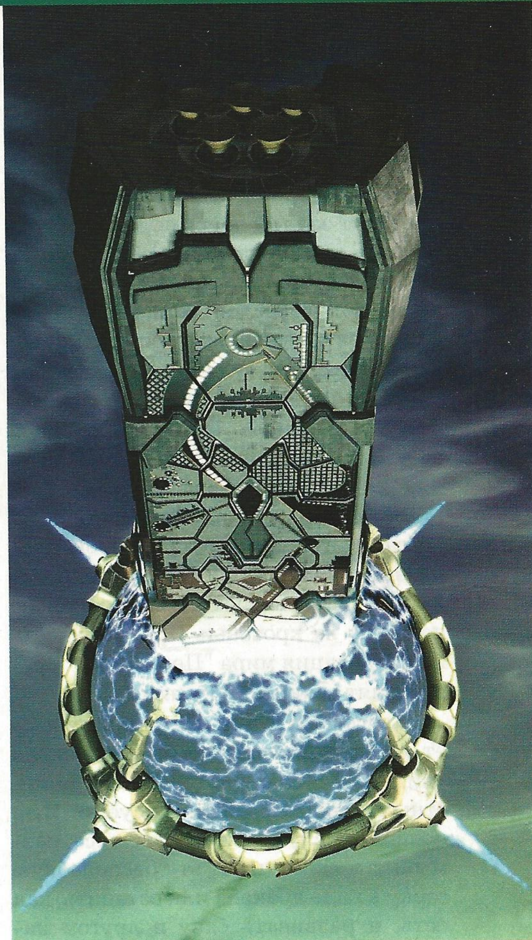
в которой автор излагает основы стратегического строительства и попутно ностальгирует о прошедших годах

В стародавние (а для некоторых уже и доисторические) времена, когда тибериум еще не рос, как крапива под забором, а каждое спайсовое поле было на вес золота, стратеги были по большей части озабочены тем, как, во-первых, собрать побольше ресурсов, а во-вторых, как эти весьма ограниченные ресурсы максимально эффективно употребить во вред противнику. Потом ресурсы стали тем или иным способом возобновляемы, и стратегии из позиционно-территориальных войн мутировали в гонки на выживание, в которых скорость регенерации ресурса и ловкость в обращении с устройствами ввода перевешивали все, в том числе и способность наносить противнику максимальный урон при минимальных потерях.

Похоже, что "Периметр" возрождает славные традиции былых времен и возвращает жанр RTS от бесконечных волн вражеских юнитов, накатывающих на базу с монотонностью прибоя, к долгой и тщательной подготовке наступления, остановить которое противник может только такой же долгой и скрупулезной выработкой оборонительной стратегии.

Поначалу кажется, что основой благополучия Легата является количество вырабатываемой энергии, однако особенности местной энергетики таковы, что очень скоро понимаешь обманчивость данного предположения. Во-первых, количество получаемой энергии зависит не от числа построенных энергостанций (они называются Ядрами), а от общей площади зерослоя (зерослой - это энергообеспеченная часть предварительно выровненной поверхности). Можно построить пять Ядер впритык друг к другу и получить энергии столько же, сколько от двух,


А вот и тот самый дракон. Ну разве не красавец!



поставленных на должном расстоянии. Во-вторых, все Ядра должны быть связаны в единую сеть, так что слишком далеко друг от друга их тоже не поставишь. Против рассредоточенной сети работают и военные факторы. Мало того, что большую базу сложнее оборонять, так еще и Ядра, зерослои которых не соприкасаются, образуют брешь в силовом поле Периметра. А это чревато прорывом противника в глубину обороны, к основным постройкам. Таким образом, количество извлекаемой энергии напрямую связано с размером базы, причем верхний и нижний предел этого размера для данной производительности достаточно жестко определен радиусом зерослоя вокруг каждого Ядра. Слишком плотная застройка улучшает живучесть сети, что очень помогает при обороне базы, а слишком редкая - увеличивает энергоэффективность, приближая ее к единице, но сильно усложняет ведение военных действий. В таких условиях главным ресурсом стратега становится даже не зерослой, а количество земли, готовой под застройку. Особенно четко это понимаешь, когда впервые подвергаешься нападению подземных сил противника, уничтожающих строения посредством разрушения зерослоя. Представьте себе, что у вас есть приличный запас энергии, но вы ничего не можете строить, поскольку поверхность вашей базы перепахана вдоль и поперек, а Бригадиров, способных превратить нагромождение воронок в строительную площадку, максимум пять штук. По сравнению с этим кража энергии из вашей сети и переправка ее в конденсаторы врага (есть такие юниты у одной из воюющих сторон) кажутся сущей безделицей. Так что советую всегда иметь про запас пару-тройку квадратных километров выровненного грунта, иначе не миновать вам беды. Помимо действий противника, в некоторых мирах имеют место быть разного рода природные катаклизмы типа извержения вулканов или самопроизвольного растрескивания земной коры, также требующие немедленного вмешательства Бригадиров.

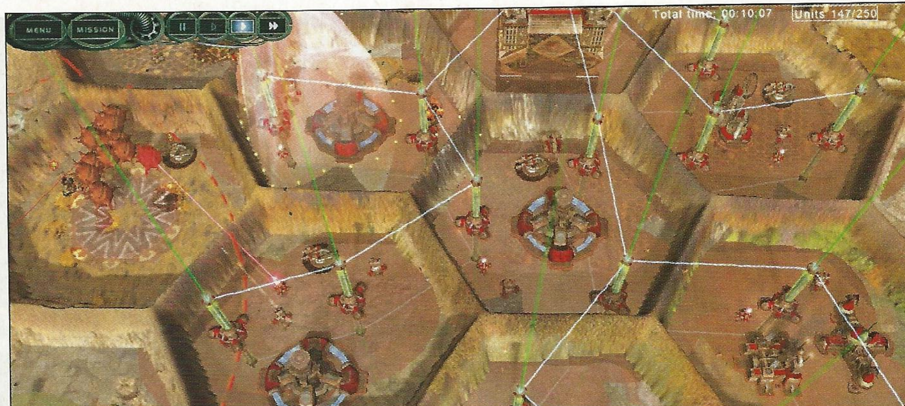
Как и все другие действия в "Периметре", терраморфинг и последующее возведение различных строений требует максимальной вдумчивости и расчета. Дело в том, что скорость создания квадратного метра готовой поверхности далеко не всегда одинакова. Если выделить под выравнивание участок, где одна часть ландшафта находится выше нулевого уровня, а другая - ниже, то работа пойдет много быстрее, чем просто заполнение ямы или снос пригорка. Кроме того, Бригадир не торопится подъезжать к выравниваемому участку, дроны могут работать на расстоянии двух экранов от своего Бригадира, однако это еще более замедлит выравнивание намеченного участка. Вот и получается, что если вы держите Бригадиров в тылу под защитой силового поля, то строительство отдаленных площадок влетает в недополученные вовремя киловатты. И вот еще что: поскольку дроны - ребята неглупые и в первую очередь выполняют самую простую часть работы, то выравнивание участка начинается всегда с того места, где стоит Бригадир. Таким образом, положение Бригадира - чрезвычайно важный фактор в процессе терраморфинга. Примерно такая же ситуация и со строительством объектов военно-народного хозяйства. Местным строителям - Прорабам - совершенно необязательно мчаться к строящемуся или ремонтируемому объекту, более того - они никогда этого



Этот цветок не что иное, как жерло спящего вулкана. Заметьте, что выровненный грунт хранит память о том, что было на этом месте до терраморфинга

не делают без особого указания. Прораб посылает кванты энергии, которые и выстраивают здание или латают дыры в поврежденных постройках. Делать это он может с довольно большого расстояния, а принцип вычисления стоимости строительства таков: чем дальше нужно отправить квант, тем меньше энергии он несет в себе и тем больше квантов потребуется для окончания строительства или ремонта. Кроме того, строительные кванты могут быть уничтожены юнитами противника на пути следования к строительной площадке.

Вот такая у нас получается альтернативная теория относительности, где, в отличие от классической эйнштейновской теории, Энергию и Скорость связывает не Масса, а расстояния и площади, то бишь Пространство. Как вычислить точные количественные показатели зависимости стоимости строительства от расстояний, я так и не придумал, но по субъективным ощущениям возведение объектов на максимальном удалении от Прораба происходит раза в два-три дольше, и это при условии, что кванты не перехватываются каким-нибудь шальным отрядом снайперов.



Характер игры в "Периметре" сильно зависит от типа местности. В данном случае придется играть в некое подобие го

Глава третья,

в которой автору снится кошмарный сон, а читателю кажется, что его наглым образом обманывают.

Два тяжелых танка класса Arclite автор заметил только тогда, когда они заканчивали устанавливать опоры и уже почти перешли в осадный режим. Рисковать благополучием Обсерватории я не в праве, поэтому немедленно бросаю в бой Авианосец. Однако стоило только последнему приблизиться к позиции двух терранских танков, как они мгновенно рассыпались на десятки пехотинцев, которые тут же превратились в шестерку истребителей Wraith. Оправившись от удивления, вызываю на подмогу уже изрядно потрепанному Авианосцу пятерку Корсаров и вижу, как вражеские истребители разделяются на сотни маленьких мерзких зерлингов и дружно закапываются в землю...

Я проснулся от собственного крика посреди ночи весь в холодном поту и долго потом капал себе валерьянку в стакан дрожащими руками. Приснится же такое!

Ну так вот, дорогие друзья, то, что нормальному старкрафтеру и в кошмарном сне не привидится, в "Периметре" - обыденная, будничная вещь. Местные гаубицы встречают бомбардировщики противника зенитно-ракетным огнем, а бомбардировщики, подлетая к зоне вражеской ПВО, закапываются в землю, чтобы, откопавшись на другом краю карты, превратиться в батальон снайперов. Думаете, я шучу? Если бы... В "Периметре" имеется три вида базовых юнитов: солдаты, офицеры и техники. Юниты объединены в максимум пять подразделений. В подразделении может быть произвольное число базовых юнитов при общем лимите в 250 единиц. Все продвинутые юниты изготавливаются из базовых в любой момент времени, в любой последовательности и сколько угодно раз подряд, лишь бы в подразделении было достаточно энергии и необходимый для производства набор базовых "кирпичиков". Набор этот для каждого вида продвинутых войск индивидуальный, и, строго говоря, все во все вот так на ходу не превратишь, но выбор всегда весьма широкий, да и дополнить подразделение нужными базовыми юнитами можно без проблем, был бы лимит соблюден. Всего имеется три рода войск: сухопутные, воздушные и подземные. Для получения доступа к определенному роду войск следует построить, а потом и проапгрейдить соответствующую лабораторию. Базовые юниты доступны с самого начала и строятся каждый на своем заводе. Поскольку все продвинутые войска имеют очень строгую специализацию, а общий лимит юнитов весьма жесткий, выбор количества и пропорций базовых юнитов в каждом подразделении - вопрос далеко непростой, и ответ на него зависит от выбранной стратегии. Кроме того, у каждой из трех воюющих фракций имеется своя "расовая" лаборатория, дающая доступ к трем специальным юнитам и одной уникальной стационарной установке. Остановимся немного подробнее на них.

База строилась преимущественно в низине, и дроны понаделали дыр, добывая грунт для насыпи


Стратегия фракции Исхода (Exodus) направлена на разрушение зерослоя и уничтожение строений противника. Расовые юниты Исхода, все как один, спецы в области терраморфинга и загрязнения окружающей среды, с разной интенсивностью растрескивающие, выжигающие или загаживающие землю на вражеской базе и прилегающей к ней территории.

Империя (Empire), помимо мощной, но неудобной в применении подземной торпеды, имеет устройства ма-


Десять секунд - полет нормальный

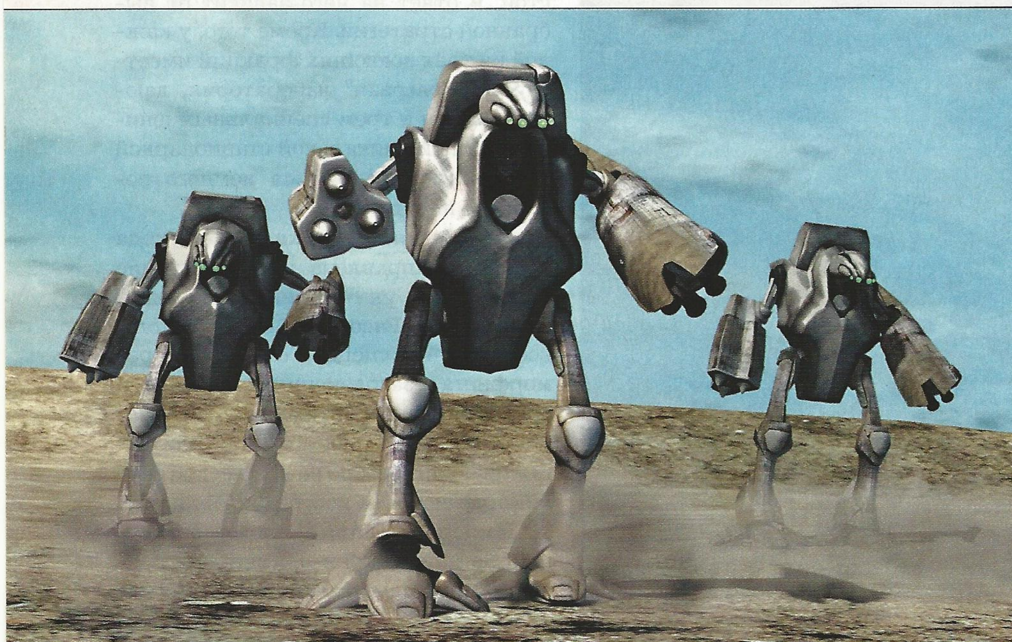


Шестерка подземных акул может обеспечить фронтом работ не одну бригаду дронов. Заметно, что дальней акуле прорыв сквозь зерослой стоил жизни

скировки своих войск, а также передвижные трансляторы, способные подключаться к Ядрам противника и красть энергию. Также в распоряжении имперцев есть дезинтегратор, распыляющий продвинутые и специальные юниты противника на базовые. Отличная штука, способная доставить противнику немало хлопот.

Экзотичнее всего выглядит Братство Возврата (Harkbackhood), приспособившее для военных нужд фауну колонизированных миров, называемую также Скам или Скверна. Общее правило здесь таково: можно задавать только точку возникновения зверья, а цели себе оно выбирает самостоятельно. Некоторое неудобство в управлении подопечными Братства вполне компенсируется их сравнительно высокими боевыми характеристиками.

Однако юнитная война - это только цветочки, обмен ударами на расстоянии, разведка боем. Настоящая бойня начинается, когда две базы входят в клинч и их Периметры сталкиваются лоб в лоб. Вы, наверное, снова мне не поверите, но основным оружием в "Периметре" являются стационарные орудия и Ядра. А дело тут вот в чем. Если вам удастся отключить энное количество вражеских Ядер и подключить их к собственной сети, то вы получите в свое распоряжение не только дополнительные источники энергии, но и все постройки, находящиеся на зерослое захваченной территории. Производить веерные отключения в стане противника дозволяется двумя способами. Способ первый - уничтожаем одно или несколько Ядер, соединяющих некий сегмент сети с остальной энергосистемой, и, пока противник налаживает коннект, быстренько подключаем обесточенную территорию к своей сети. Помните, мы говорили о том, что нехорошо строить редко? Вот как раз поэтому и нехорошо. Каждое ядро должно иметь как можно больше связей с соседними Ядрами, иначе противник может отхватить за один присест до половины всей инфраструктуры. Второй способ экспроприации объектов энергетики состоит в том, чтобы завести свою сеть на территорию противника, замкнуть линию Ядер и внезапно врубить Периметр. Все Ядра противника, которые окажутся внутри силового поля, переходят в собственность игрока. Такой прием особенно эффективен против разных аппендиксов. AI частенько подводит к базе линию из Ядер и размещает возле крайнего из них гаубицы, надеясь таким образом достать снарядами до каких-то важных объектов на территории моей базы. Надо ли говорить, что подобные вещи пресекаются самым решительным образом? Как правило, через пару минут гаубицы кремниевого парня уже бьют по его собственным позициям. За сим, оптимальная расстановка Ядер и стационарных орудий, а также умелое манипулирование силовыми полями - суть важнейшие навыки Легата.



Глава заключительная, сдержанно оптимистическая

Западное издание "Периметра" щеголяет подзаголовком Real Time Strategy Reborn, и это действительно так. "Периметр" и в самом деле может стать началом возрождения жанра RTS и схода стратегической индустрии с рельс полуаркадности. Произойдет это или нет - зависит от нас, поклонников жанра, от того, насколько мы готовы забросить киберспортивные снаряды с их билд-ордерами и стандартными началами, которые по какому-то недоразумению теперь называются стратегиями, и перейти к постоянным импровизациям в неповторяющемся мире "Периметра". И да помогут нам в этом Спириты и пророк их - КранК.

Н

РЕЙТИНГ

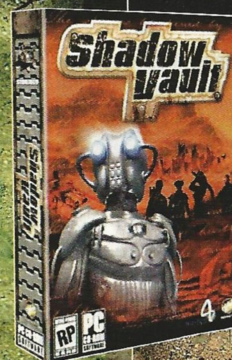
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆	9.1
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★	

Памяти Гарольда

Илья ПОЛЯКОВ

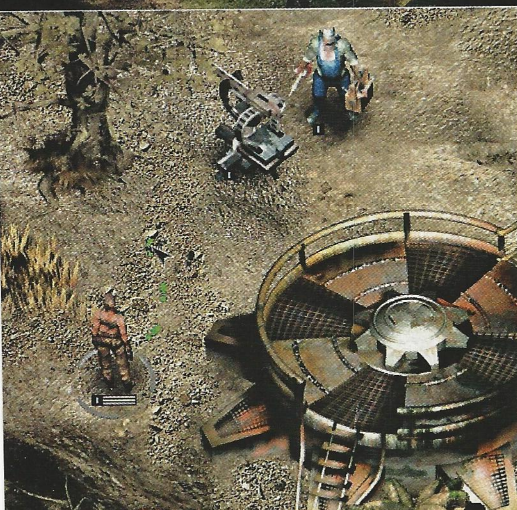
Скучно, девушки.
Остап Бендер

SHADOW VAULT



Широкий зеленый круг - предел досягаемости снайперского выстрела. А ведь три хода назад здесь было пустынно и спокойно

Серые пятна чуть выше крыла самолета - киборги. Они обожают носить чулки а-ля "зебра"



Мускулистая дама - разведчик. Пузатое создание в синем фартуке - техник. Дабы не было сомнений, в руки ему выдана паяльная лампа

★ Жанр **TBS** ★ Издатель **Media-Сервис 2000** ★ Разработчик **Mayhem Studios** ★ Русское название **Зона Теней**
★ Рекомендуется **Pentium 1GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск.** ★ Сайт **www.mayhem.sk**

Сюжет игры неповторим в своей душевнобольной невозможности. Не вздумайте спорить, не смейте! Потомки сынов Адама, переделанные жестокосердным прогрессом в киборгов, жеманно вступают на Землю из будущего. Правнуки выбрали неуютное время - 1958 год. Мир, труд, май, холодная война. Никита Сергеич щеголяет крепостью советской обуви и отправляет в космос не только Юрия Алексеича, но и сельское хозяйство. Должно оценив увиденное, гости из прекрасного далека приступают к дележу шишки.

Сценарную экзекуцию сопровождает заунывный голос, шкодливо пытающийся перепеть мощь Fallout-чтеца. Увы, запал цинизма до обидного вял и скуден. На экране невнятно моргают нарисованные фломастером ядерные грибы, слова складываются в предложения, пользователь страшно мучается и гневно поминает неповторимое изящество Радиоактивного Пророка, силясь щелкнуть пальцем по кнопочке Reset.

Антонио, мне тошно

Собрать протагониста не дают, в обиход разом выдается нечто с фасом Урфина Джюса (один в один иллюстрация к книгам писателя Волкова) и фигурой престарелой валькирии. Зовут мрачную личность не иначе как генерал А.В. Дро. Вам уже хорошо, правда?

Пир духа не обрывается. В дело вступают усыпляющий туториал (хотите беречь себя - немедля отключайте зануду) и Сюрприз. Творцы-девелоперы решили оригинальничать и вовсе не давать познать суетливости реального времени. Пепел "Paradise Cracked" стучит в чье-то сердце? Походовый режим властвует безраздельно, обожая тормозить подопечных под носом у врага, без всякой надежды на выживание.

Самих басурманов из грядущего назвали Контингентом, одарили пластикой кактуса и уникальными модельками, нелепой формы и расцветки. Пришельцам катастрофически недостает мозгов, отчего вертеть бегунок "easy-medium-hard" в главном меню - затея глупая и бессмысленная. Один черт, погибнут зазря. Засучат ножками. Ярчайшим примером служит уже вторая по счету миссия, хлопающая игрока по рукам при попытке выполнить основное задание - отстоять генштаб от поругания.

Глубокие глубины

Вояки не умет приседать. Не умеют бегать. Не умеют ползать. Не уме... Многого.

Вот солдат. Он строчит из автомата и кидается гранатами. А это - снайпер, который изредка палит из своей винтовки. Мускулистая спортсменка, застрявшая в деревянном столбе, вовсе не девушка с веслом, а очень даже разведчица. Характеристики отважной, но полностью взаимозаменяемой, группы повышаются без какого-либо вмешательства со стороны игрока. Спрайтовые культяпистые туловища выглядят пенопластовыми игрушками.

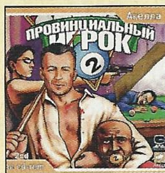
Гнилое и неблагородное занятие придираться к графике, но дальше все еще печальнее. На картах попадаются домики, ресторанчики, погребки. В этих оазисах можно взять редкое задание, рекрутировать смертников и приобрести за очки престижа различные хилые бонусы типа бронежилетов и касок. Искомый престиж зарабатывается победами над всем-что-шевелится и удачным выполнением квестов. Кои предельно обрыдли и построены по известному сценарию "Обойти пункты А-Б, вскрывая плохишам внутренности". Зевок стучит в десна, робко моля о свободе.

The Chosen One

Ну, хорошо, хорошо. При всей недостаче жиров и углеводов, пара одиноких витаминов еще плавают в глубине глубин. Изредка "Зона Теней" способна удивить: то AI на пару ходов (не больше) отпустит паралич сознания, а то вдруг навстречу выпустят новую зубастую зверушку. Это, стоит признать, даже немного радует. Чуть-чуть. Но больше часа в день все равно наслаждаться не рекомендуется. Вдруг захочется сравнить с Самим. А это чревато. **Н**

РЕЙТИНГ		
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★☆☆☆☆	6.0
ГРАФИКА	★★★★★★☆☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★☆☆☆☆	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★☆☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★☆☆☆☆	

Провинциальный игрок 2

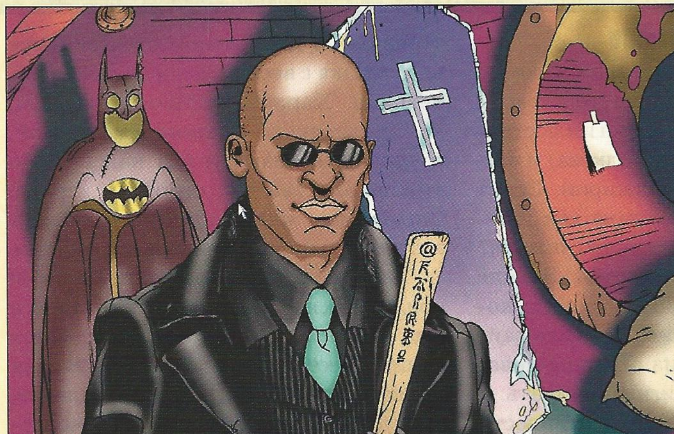


★ Жанр **Квест/Симулятор бильярда**
★ Издатель **Акелла** ★ Разработчик **Гершвин**
★ Рекомендуется **Pentium II 500 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск.**
★ Сайт **www.akella.com/pub-pi2-ru.shtml**

РЕЙТИНГ 5.0

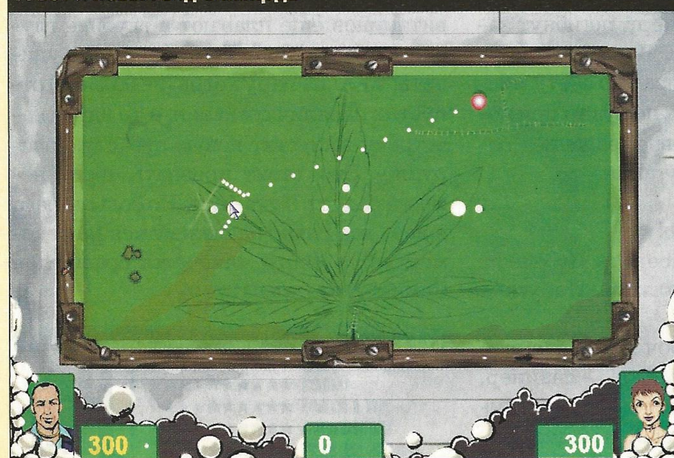
Первый "Провинциальный игрок" был игрой оригинальной: симулятор бильярда с элементами квеста плюс вагон шуток да маленькая тележка мультяшной эротики. Этот адский коктейль хорошо восприняла играющая общественность, поэтому рано или поздно должен был появиться сиквел. Что и случилось, правда, скорее - поздно, чем рано. Но, видимо, все это время разработчики не дремали, а создавали в муках творчества рецепт нового термоядерного зелья, которое и было преподнесено нам под маркой "Провинциальный игрок 2".

Новинка является типичным русским квестом с элементами бильярда, с тем же вагоном шуток и уже целым составом рисованной "клубнички". И чтобы лучше разобраться в сути игры, рассмотрим ее компоненты по отдельности. Квест, в ходе которого наш старый знакомый Арт Билли отправляется в Козюльск с целью разоблачения местного шулера, получился так себе, хотя девелоперами и заготовлены сюрпризы вроде ограбления музея, соблазнения секретарши мэра и прочих, опасных для жизни развлечений. Самая же серьезная часть дилогии - игра с палками и шарами - подверглась серьезному секвестированию, что не есть хорошо: вместо трех режимов из первой части нам оставили всего два (американка и бильярд с фишками). Шутки и юмор, к сожалению, не всегда смешны, причем некоторые образчики остроумия еще и старомодны. Эротический же компонент, в силу соображений цензуры, оставим без комментариев. А все вместе? Пробная дегустация показала, что коктейль получился посредственным, хотя фанатам первой части он, возможно, и придется по вкусу. - *А.В.*



Странный парень, все ждет кого-то. Избранного!

А вот и новый вид бильярда



Александр ВАСНЕВ
Илья ПОЛЯКОВ

Битва Героев: Падение Империи

★ Жанр **RPG/Strategy** ★ Издатель **Media2000** ★ Разработчик **Bloodline**
★ Рекомендуется **Pentium II 400 МГц, 64 Mb RAM**
★ Сайт **www.battleofheroes.media2000.ru**

Add - on

Утомляющая присказка "Встречают по одежке" вечна по умолчанию. Померкнут звезды, небо свернется в трубочку, луна изойдет пылью, но абсолютная истина народной мудрости останется кристально чистой до глобальной финиты всего сущего. Се ля ви.

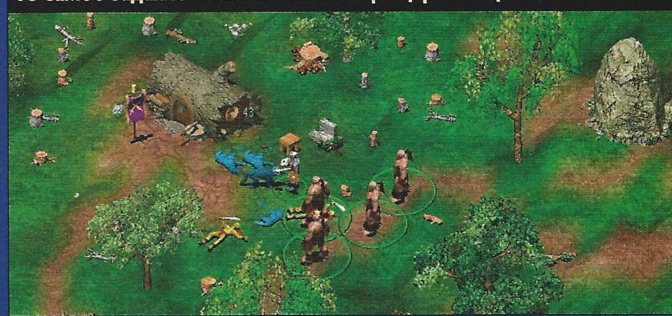


А мамку "Падения Империи" звали "Аллоды". Но она ушла из дома еще до рождения дитя

"Битва Героев". Если теплые воспоминания не спешат мило чмокнуть в щеку, читать дальше особого смысла не имеет. Дитя Bloodline отдавалось на милость победителя не сразу, героически сопротивлялось кавалеристским атакам, бережно втолковывая: хочешь любви, наберись терпения. Амурное чувство обволакивало пользователя лишь после жесточайших насмешек - пыток убогой графикой, очаровательными в своей неожиданности багами и интерфейсом, достойным хорошо смазанной дыбы. Зато после наступал долгожданный просвет. Ядовитый Level-cup не приглашен, разномастные твари лезли изо всех щелей, поклонники Рогатой и отечественных "Аллодов" нашли новое приложение своим талантам. Адд-он был желанен.

Наконец ОНО случилось. У новорожденного наблюдаются количественные и качественные перемены. Новые компании, охапка злонамеренных чудовищ; звонкий кошель свежих аур, умений и волшебств радует истосковавшееся по простому манчкинскому быту сердце. Игровой движок опять мертв, но перед кончиной явно потел, а это уже хорошо. Анимацию пригладили, разрешение повысили - глядишь свысока. Мило, игрушечно, нарядно. Все-таки она вертится. Задания миссий по-прежнему радуют щедрым литературным слогом ("Накажи Темного рыцаря"), но подобные придирки чести никому не делают. Интересует что? Эксп, пАнимаешь, ириенс? Есть. Свежий отряд героев? На месте. Игропроцесс - та же, не испорченная искрой разума, мясорубка, только еще более кровавая и злая, благодаря эволюции обретшая большую жестокость и силу. Просторные карты достигли вовсе циклопического размаха - эдакий двумерный Morrowind, в центре машет мечом (рубит топором, кидается заклятьем) ваш герой, уровень растет, мысли в панике покидают извилины. Вы все еще отыгрываете свою роль? Тогда мы идем к вам. - *И.П.*

То самое задание "Накажи Темного рыцаря". Ищем и наказываем



Дмитрий "Sol" Смыслов

Броня крепка, и танки наши быстры

★ Жанр **Simulation** ★ Издатель **Дискавери** ★ Разработчик **Crazy House** ★ Рекомендуется **Pentium 4 1.5 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**
★ Дата выхода **Зима 2004** ★ Сайт **games.crazyhouse.ru/projects.php**

Действие разворачивается в Югославии (1991-1995 года), то есть в наиболее драматичные моменты сербохорватского конфликта. По ходу дела доведется управлять тремя отечественными боевыми машинами: легендарной Т-34-85, ее сиквелом рубежа 50-60-х годов Т-55 и, собственно, пришельцем из 1973 года, до сих пор не потерявшим актуальности, Т-72.

Авторы утверждают, что они ваяют "классический симулятор танка, упор в котором делается на отечественную военную технику. Отличительной особенностью проекта является скрупулезный подход к симуляции, работе подсистем танка, системе повреждений машин и зданий". Иными словами, игрушка энергично открещивается от всяческих аркадных поползновений и, расталкивая окружающих локтями, активно втирается в редкие ряды тренажеров. Заявка серьезная, тем более что на сегодняшний день танковая ниша вообще пустует. Что ж, попытаемся прикинуть шансы на успех.

Во-первых, тематика. Авиасимов различного качества сейчас пруд пруди, паровозных тоже достаточно, "Морской охотник", опять же, на горизонте, не хватало как раз танкового. Во-вторых, удачно выбран театр действий: Крым, Кавказ и прочие знакомые с детства регионы, выступающие в роли батальных полигонов, у многих вызовут негодование, а тут вырисовывается исполнение "интернационального долга" - просто и понятно. В-третьих, мастерски исполнена партия на патриотических чувствах публики. Согласитесь, наблюдать разлетающийся на части вражеский броневик через визир нашего танка куда приятнее, чем завалить тот же броневик пресловутым "Абрамсом" или "Челленджером". В-четвертых, в игре представлен приличный парк используемой сторонами техники, где есть и танки, и артиллерия, и транспорт, и даже вертолет Ми-8.

Теоретически, Т-72 не должен оскорбить ничьих чувств и взглядов, зато ему суждено оказаться весьма интересным в плане контента.

Игровой процесс построен по привычной схеме: кампания, одиночные миссии и мультиплеер. Одиночные миссии открываются тренировкой, позволяющей попрактиковаться в вождении и стрельбе, кампания начинается за рычагами Т-34, затем вас повысят до водителя Т-55 и лишь на заключительном этапе позволят оседлать 72-й.

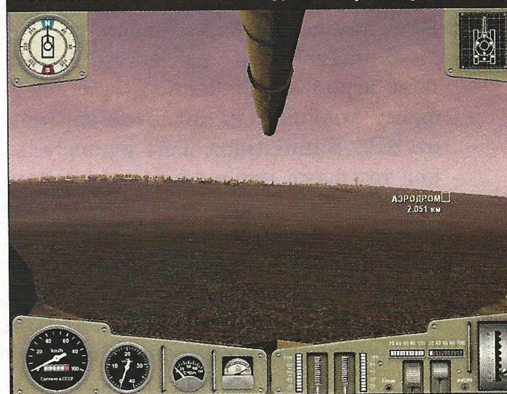

Жаль крушить подобную идиллию

Процесс вполне позволяет ощутить себя трясущимся внутри 30-тонной бронированной коробки, несущейся по сильно пересеченной местности. К управлению и шасси, и огнем определенно придется приноравливаться, так что, если первое время вы будете получать ПТУРСы между катков, не расстраивайтесь - все так и должно быть. Выдерживать более-менее стабильное направление движения довольно непросто, поначалу неизбежны дерганье и рысканье, отыскать же на ходу цель и, тем более, навестись на нее - и вовсе высший пилотаж. Но со временем к этому привыкаешь, и вот уже траектория стала плавной, наблюдение за местностью - эффективным, наводка - быстрой, а огонь - результативным. Перестаешь обращать внимание на инертность реакций, тряску, рывки, обстрел со стороны противника, начинаешь автоматически скакать с места водителя на место командира, потом - наводчика, потом - опять водителя, а в сознании остается лишь жгучее желание выжить и выполнить поставленную задачу. Глядя на демку, сложно делать выводы об уровне достоверности симуляции управления танком, но вот в динамизме и увлекательности этому процессу явно не откажешь.

Говорить что-то о внешнем виде до официального выхода не имеет смысла. Движок находится на стадии тестирования и отлова багов, ожидается добавление некоторых эффектов, оптимизация и прочие предрелизные хлопоты. По имеющейся информации нас ожидает более 70 видов разрушаемых сооружений, 42 вида растений, переменная погода, реальная физика техники и вооружений. Но главная фишка - возможность полного разрушения всего, что находится на карте. Учитывая использование вокселей при моделировании ландшафта, поневоле задумываешься о необходимости скорого апгрейда.

Подводя черту, можно сделать вывод о несомненной интересности "Танк Т-72: Балканы в огне" и необходимости дождаться ее выхода. В конце концов, танковый проект с претензией на симуляцию выходит не каждый месяц и даже не каждый год.


Красота какая, полюбуюсь напоследок



Спартанское место механика-водителя. Пока все слишком схематично для симулятора

Юрий ПАШОЛОК

Большой переполох на маленьких Фолклендах

Маршал на пульте капусту рубил,
Красную кнопку случайно врубил.
В воздух поднялась большая машина,
Хорошей страною была Аргентина...
Детский стишок

★ Жанр **Авиасимулятор** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Thunderworks** ★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **www.thunder-works.com**

Человечество всегда баловалось войнами, и последние сто лет не стали исключением. Разработчики компьютерных игр, естественно, стараются выбирать для своих детищ наиболее известные театры военных действий. Больше известности -выше продажи .

Между тем, даже совсем свежие крупные военные конфликты последнего десятилетия далеко не всегда предавались широкой огласке. Знаете ли вы, например, что в 1999-2000 годах между Эфиопией и Эритреей шла самая настоящая война с применением всех существующих типов вооружения (за исключением оружия массового поражения) и самой современной техники, включая истребители МиГ-29 и Су-27? Это вам не Black Hawk Down, там одних только уничтоженных самолетов было в разы больше, чем убитых в Сомали американских морпехов. И таких неизвестных или забытых войн десятки.

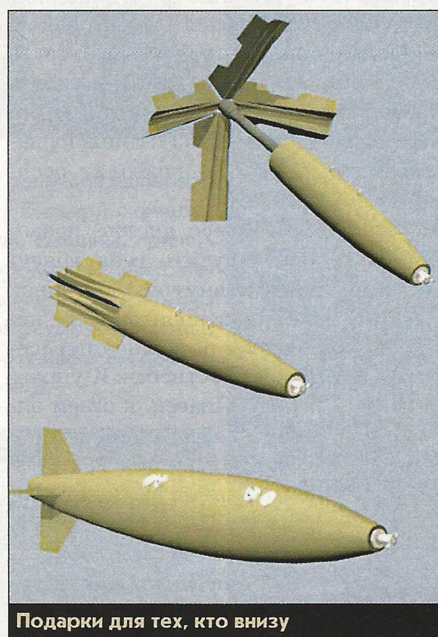


"Шеффилд" не видали!

Это все мое, родное

Одним из таких подзабытых конфликтов является война между Великобританией и Аргентиной. Конфликт этот случился в 1982 году, яблоком раздора оказались Фолклендские острова, одна из немногих оставшихся британских колоний. Аргентинцы считали эти острова (они их называют Мальвинскими) своими, и по поводу их принадлежности не раз возникали споры. В 1982 году споры неожиданно переросли в боевые действия, причем поначалу успех сопутствовал аргентинцам, которые захватили острова. Победа, в конце концов, досталась англичанам (иной исход заварушки и представить было трудно - противники явно были не равны), но аргентинские вооруженные силы, в частности - ВВС, показали себя молодцом.

Единственной на сегодняшний день игрой, посвященной Фолклендскому конфликту, является варгейм от HPS Simulations. Тем удивительнее тот факт, что в настоящее время создается авиасимулятор по мотивам событий, происходивших в 1982 году. Удивление это, правда, быстро проходит, когда знакомишься с составом команды разработчиков. Костяк Thunderworks составляют аргентинцы и бразильцы, лишь главный программист (он же - автор движка) родом из Великобритании. Интересно, что два человека из состава команды служат в армии, причем один из них - пилот истребителя-бомбардировщика AMX. Остальные сотрудники Thunderworks тоже не лыком шиты: некоторые из них известны по фанатским пакам для авиасимуляторов Jane's USAF и Strike Fighters: Project 1, а один работает над моделью бомбардировщика А-20 для "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения". Компания, одним словом, подобралась что надо.


Подарки для тех, кто внизу

Повод для оптимизма

Начинающие разработчики частенько делают громкие заявления о том, что они создают шедевр на века. Thunderworks себе такого не позволяет: ни в одной фразе, сказанной девелоперами, нет ни единого слова типа Ultimate или Best. Создатели Jet Thunder трезво оценивают свои силы и, к примеру, закончить бета-версию собираются не раньше следующего года.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Во время войны за Фолкленды "Харриерам" пришлось одновременно играть роль истребителей, штурмовиков и, в какой-то степени, боевых вертолетов (как-никак, самолеты вертикального взлета и посадки). Полноценных истребителей, как и нормальных авианосцев, у Великобритании к тому времени уже не было. В шестидесятых годах английское правительство, возглавляемое лейбористами, порезало и распродало большую часть флота (по иронии судьбы один из английских авианосцев достался Аргентине), а также отказалось от перспективного сверхзвукового истребителя TSR.2 в пользу американского F-111. Не так давно правительство во главе с лейбористом Тони Блэром договорилось о поставках американских истребителей F-35, которые должны заменить "Харриеры", последние боевые самолеты английского производства.



Skyhawk (вверху) и его кабина (внизу)



Работа над игрой, между тем, если и не продвигается семимильными шагами, то идет по плану. К настоящему моменту готово большинство моделей самолетов, которые можно увидеть на официальном сайте Jet Thunder. Выглядят они вполне достойно, несмотря на то, что это еще не окончательный вид игровых моделей. Как говорят разработчики, у их творения есть определенный "запас ресурсов", и использовать его они планируют на проработку внутренностей летательный аппаратов. Не иначе, первые скриншоты из Battle of Britain подействовали на нервы коллег по цеху.

С проработкой земной поверхности дела обстоят не столь радужно. Фолкленды не отличаются бурной растительностью, но все же это не пустыня посреди бушующего моря. С другой стороны, по словам создателей Jet Thunder, полноценная работа над сушей и техникой еще не началась. Проработка "наземки" в творении Thunder Works будет весомым показателем, и вот почему.

IA-58 Pucara: Sturmovik

Воздушная война над островами была достаточно специфичной, в этом лишний раз убеждаешься, когда просматриваешь список летабельных самолетов. Из шести доступных игроку машин лишь одна (Mirage IIIEA) является полноценным истребителем, остальные пять - штурмовики. Англичане получат в распоряжение "Харриеры" (армейскую и морскую модификации), аргентинцам же дадут, помимо "Миража", палубные штурмовики A-4 и Super Etendart, а также IA-58 Pucara. О последней машине разговор особенный: это единственный боевой самолет, разработанный в Аргентине. Лишь неорганизованность командования не позволила полностью проявить способности этого незаурядного аппарата.

Чтобы оценить всю радость поединка штурмовиков, можно для эксперимента запустить Lock On и устроить шоу "Су-25 vs. A-10". Самолеты в Jet Thunder, конечно, полегче, но до маневренности Су-27 или F-15 им далеко. Поэтому основным занятием виртуальных пилотов в грядущем авиасиме будет не бодание с себе подобными, а окучивание наземных целей. Специально для вас разработчики изготовили аппетитные бомбы и НУРСы, а в качестве горячей закуски предлагаются изумительные баллоны с напалмом. На десерт подается бортовое вооружение, у Pucara, к примеру, стоят две "двадцатки". Из пушки? По "Ленд Роверу"? Ням! Для любителей экзотической кухни в меню противокорабельные ракеты "Экзосет", в настоящее время ведется работа над целями.

Латиноамериканские страсти

Проект, как видите, вырисовывается довольно необычный. Хорошо забытый конфликт, не слишком известные типы самолетов, специфичные боевые задания - все это играет Jet Thunder на руку. Не таким, как все, нередко удается привлечь к себе внимание публики. Главное для разработчиков - не сбавлять темп, а его они задали достаточно высоким. Самолеты в детище Thunder Works уже сейчас умеют летать, и летать довольно резво, в роликах демонстрируются очень красивые облака и реалистичные отражения на фонаре пилотской кабины. Быть может, через год-два Бразилия будет известна не только благодаря рабыне Изауре и вокально-инструментальному ансамблю Sepultura.

Н

МЕЖДУ ПРОЧИМ...



К началу боевых действий на Фолклендах у Аргентины было всего пять противокорабельных ракет "Экзосет", остальные попросту не успели прислать из Франции. Несмотря на это, аргентинские Super Etendart, вооруженные данными ракетами, умудрились потопить английские эсминец и контейнеровоз. Кроме того, во время совместной атаки Super Etendart с A-4 последние нанесли тяжелые повреждения авианосцу Invincible. К позору англичан, потеря эсминца "Шеффилд" произошла не столько из-за ракеты, которая не взорвалась, сколько в результате последовавшего вслед за попаданием пожара.

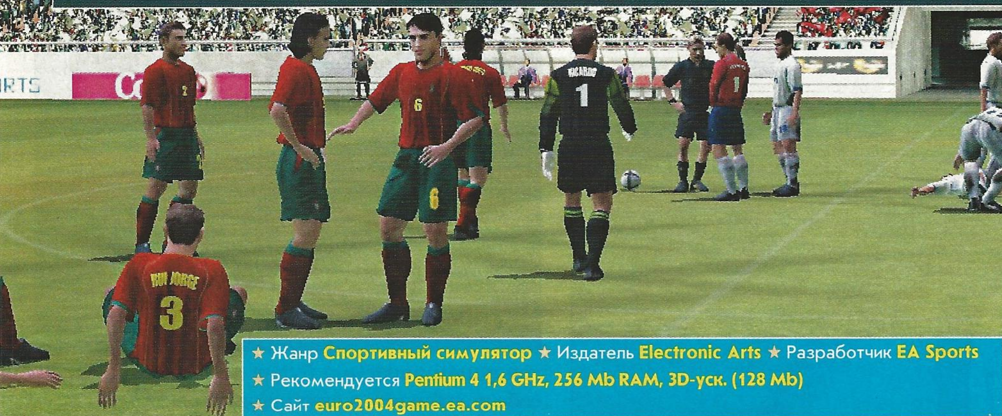


Мужики не танцуют!

Владимир ЧАПЛЫГИН

Все правильно, мужики не танцуют! Настоящие мужики играют в футбол и не могут позволить себе такие вольности, даже когда забьют решающий гол. Победоносно устремить к небесам свои руки, пробежаться вдоль поля с задранной на голову футболкой, обняться со своими товарищами и устроить кучу-малу около одиннадцатиметровой отметки соперника, крикнуть что-нибудь нелицеприятное в адрес болельщиков соперника а-ля Вадим Евсеев валлийцам в Кардиффе - вот это по-нашему. Лишь дети диких африканских племен позволяют себе всякие вольности в виде пританцовываний под барабаны у углового флажка. Благо таких на чемпионате Европы в Португалии мы не увидим. А еще мужики обожают смотреть футбол в спортивных барах в кругу себе подобных, подолгу перебирая невероятные близкородственные связи допустившего непоправимую ошибку футболиста. Но и это еще не все...





★ Жанр Спортивный симулятор ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик EA Sports
★ Рекомендуется Pentium 4 1,6 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)
★ Сайт euro2004game.ea.com

Основное время так и не выявило победителя

С внедрением в нашу повседневную жизнь такого понятия, как спортивный симулятор от EA Sports, образовалась еще одна категория - те, которые играют в виртуальный футбол на компьютере. Такая разновидность мужиков может себе позволить одновременно вкусить всю полноту радости, которую испытывает автор забитого мяча, и вдоволь поболеть за свою любимую команду перед экраном монитора. Как говорится, два в одном.



Любителям статистики на заметку

Первое, что попадется вам на глаза - это абсолютно новый интерфейс. Именно так должно выглядеть внутреннее убранство классного спортивного симулятора. В менюшках удобно копаться любым из трех доступных способов: при помощи геймпада, клавиатуры или же мыши. После этого малопригодный к использованию интерфейс из FIFA Football 2004 вспоминается как кошмарный сон.

Такого огромного числа интересных игровых режимов, как в UEFA Euro 2004, не было за всю историю существования футбольных симуляторов от EA Sport. Порой диву даешься, как все это дело влезло на два диска? Считайте сами... Friendly - банальная товарищеская игра и ничего более. Home away - та же самая товарищеская игра, но только исход зависит от суммарного счета двух поединков. Fantasy - замечательная находка разработчиков. Здесь вам предлагают на свой вкус собрать команду из 16 человек. Причем футболистов можно набирать из любых европейских сборных. В итоге получается континентальный дрим-тим. После этого идет Situation, в котором вам необходимо выбраться сухим из воды в той или иной вами же смоделированной ситуации. Как вам понравится перспектива отыграть энное число мячей за строго определенное количество времени? Настоящая находка для тех, кто любит с доблестью выходить из самых тупиковых ситуаций. Следующим значится разделенный на четыре подвида режим Tournament, где можно заново пройти отборочный турнир или же стартовать в числе 16 лучших европейских сборных в финальной пульке. Наконец, последний вид времяпровождения называется PK Shootout - отработка одиннадцатиметровых ударов.

Немедленно дайте нам советский гимн со словами!

После того, как вы определитесь со стартовым составом и тактическим построением вашей дружины на поле (в игре присутствует сборная России образца стыковых матчей с Уэльсом, за исключением дисквалифицированного Егора Титова), вы на минуту перенесетесь в Pro Evolution Soccer 3 от приставочного гиганта Konami. Дело в том, что в UEFA Euro 2004 наконец-то стали крупным планом показывать выход команд на зеленый газон из подтрибунного помещения, а также исполнение гимнов соревнующихся государств. И, что самое забавное, уже во втором футбольном симуляторе от абсолютно разных разработчиков почему-то звучит "Патриотическая песнь" Михаила Глинки, а не наш нынешний, он же советский, гимн Александрова. Далее раздается стартовый свисток судьи, и начинается поединок.

Кремниевые мозги соперника значительно поумнели. Как следствие, демонстрируемая на экране монитора игра стала еще реалистичнее. Вратари противостоящей вам команды теперь не зевают пущенные с сорока метров плюхи, а полевые игроки стараются почаще использовать всю ширину флангов и редко отдают "кожаную сферу" прикрытому вами футболисту. Если они не видят перспективного



продолжения атаки, то попросту неспешно перекатывают мяч благодаря перепасовке через ближнего игрока.

А ты купился на финт Зидана?

К знакомым по предыдущим футбольным симуляторам от EA Sports кнопкам добавилась еще одна. Она отвечает за выполнение обманных движений. Защитники соперника легко покупаются на ложный замах вашего питомца, дергаются в противоположную сторону и уже не успевают за последующим развитием событий.

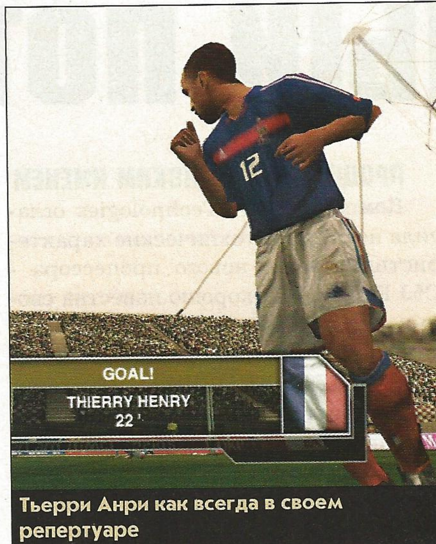
Обновлена система исполнения off the ball. Теперь, как только вы сделали пас, игра автоматически переключает вас на адресата вашей передачи. Данная фишка наиболее действенна во время исполнения дальних забросов вперед на ход нападающему и проникающих навесов в штрафную площадь с флангов.

Отдельной строкой идет динамически изменяемая система морали. Исходя из результатов ранее сыгранных матчей (как в рамках турнира, так и товарищеских), формируется психологический настрой команды, который непременно выльется в определенную модель поведения на поле каждого футболиста. Перед грядущим матчем вам сообщают о душевном состоянии определенной группы игроков. Например, кто-то недоволен тем, что не смог пробиться в стартовый состав, а другие, наоборот, сияют от счастья после победы над маститым соперником и рвутся в бой.

Узнай своего кумира по финту

В UEFA Euro движения футболистов стали максимально приближенными к реальности. Разработчики не поленились смоделировать для звезд их фирменные движения. Так что теперь финты виртуального Руда Ван Нистелроя и незабываемый замах Дэвида Бекхэма мало чем отличаются от того, что мы видим по телевизору в исполнении их прототипов.

В вылепленных из полигонов моделях легко угадываются реально существующие спортсмены. Чего только стоит блистательно сделанная про-

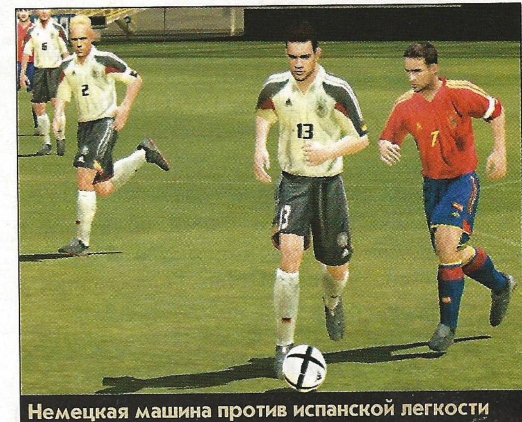


Тьерри Анри как всегда в своем репертуаре

граммистами проплешина Зидана, округлый животик Фабьена Бартеза или же двухдневная щетина на лице Александра Мостового. Впрочем, не обошлось без обидных оплошностей. Так, лица малоизвестных на Западе футболистов канадские программисты смастерили на один и тот же манер, снабдив их почти одинаковыми прическами. Вот и получается, что хорватский нападающий Ивица Олич как две капли воды похож на Дмитрия Сычева. Причем таких обидных совпадений в игре вагон и маленькая тележка.

Отдельного разговора заслуживают трехмерные модели португальских стадионов. Сказать, что они выполнены великолепно, значит, не передать всю полноту ощущений, которые возникают в тот момент, когда камера парит над самыми верхними рядами пластиковых сидений одной из 11-ти представленных в UEFA Euro 2004 арен. К сожалению, зрители на трибунах своим бледным видом изрядно смазывают яркие впечатления от общей картины. Еще одна неудача в области графики - попытка по-новому нарисовать дым от зажженного на трибуне "файера". Уж лучше бы программисты не брались за это дело. В итоге от былой доли реалистичности не осталось и следа, ибо со стороны "файер" напоминает сигаретный дымок и не более того.


Вот так бы и в июне, мужики!


Немецкая машина против испанской легкости

Для настоящих мужиков

От UEFA Euro 2004 не следовало ждать каких-то революционных откровений, ведь по своей сути эта игра является технически модернизированным и окончательно доведенным до ума прямым потомком FIFA Football 2004. Черты прародителя узнаются буквально на каждом шагу. Разработчики отполировали до кристального блеска геймплей, подтянули уровень искусственного интеллекта, вместо клубной формы нарисовали по два комплекта экипировки для каждой сборной и с разной степенью успеха привели составы команд в соответствие с реальным положением дел. Дабы не продавать покупателям по сути один и тот же продукт, было принято решение ввести три свежих фичи: новые режимы игры fantasy и situation, динамическую систему морали и модернизированный режим управления off the ball. В итоге получился очень даже симпатичный футбольный симулятор, который наверняка скрасил тягучие дни ожидания матча открытия чемпионата Европы Испания-Россия. Н

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

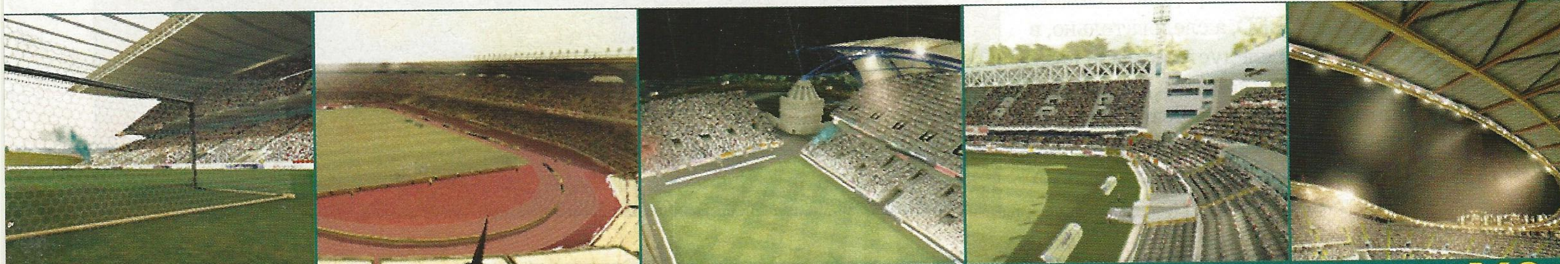
Важней всего погода на стадионе

Разработчики не поленились смоделировать четыре разных типа погодных условий: солнечный денек, ночь, сумерки и дождливую ночь. При желании игрок может установить в настройках режим случайного выбора.

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆

8.1



ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Андрей БУТУСОВ
Игорь БОЙКО

ДВУХСЛОЙНЫЕ DVD+R ДИСКИ УЖЕ В ПРОДАЖЕ



Компания Matsushita Chemical Media выпустила в продажу новые записываемые диски DVD+R. Это первые двухслойные диски на рынке, и их емкость составляет 8,5 Гб. Новинка имеет специальное покрытие - DYNAZO. Стоимость одной болванки в Японии составляет около $13, что вполне демократично. О поставках в Россию речь пока не идет. - *А.Б.*

TERRATEC УХОДИТ...



Компания Terratec, известный производитель манипуляторов, аудио- и видеокарт решила покинуть соответствующий рынок. В качестве причины ухода компания называет постоянную "войну" между NVIDIA и ATI за продвижение своих чипов на рынок. "Нам нужен глоток свежего воздуха... - обмолвился представитель компании, - мы не справляемся с оказываемым на нас давлением..." Весьма печально наблюдать за тем, как покидает рынок один из столпов индустрии. - *А.Б.*

САМЫЙ БОЛЬШОЙ OLED ДИСПЛЕЙ

В лабораториях компании Samsung был разработан самый большой в мире (на данный момент) дисплей на органических светодиодах (OLED). Его диагональ - 17 дюймов. Органические светодиоды на данный момент широко распространены в мобильной телефонии. Они состоят из материалов, испускающих свет под воздействием электрических зарядов. Основные их преимущество - низкое энергопотребление, широкий угол обзора, быстрый отклик. К тому же они более безопасны для глаз при длительной работе, чем их "тонкопленочные" (TFT) собратья. В 2004 году прогнозируется увеличение продаж изделий, основанных на OLED, а следовательно, в ближайшие годы следует ожидать коммерциализации технологии. По заявлению Samsung, лицом к широкой публике OLED-дисплеи повернутся примерно через 5-6 лет. Цена такого дисплея пока не сообщается. - *А.Б.*

ПРОЦЕССОР С ЖЕНСКИМ ИМЕНЕМ

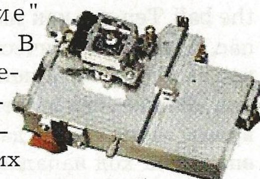
Компания VIA Technologies огласила некоторые технические характеристики своего нового процессора - C5J Esther. VIA хорошо известна своими холодными, но малопроизводительными процессорами. Новинка придет на смену C5P Nehemiah и, в отличие от предшественника, будет производиться по 0,09 микронному стандарту с применением таких современных технологий, как Low-K и SOI. Ядро процессора будет состоять из 26,2 млн. транзисторов и иметь тактовую частоту 2 ГГц. Также заявлена поддержка 800 МГц шины, кэш второго уровня размером 128 Кб и совместимость с наборами мультимедиа инструкций SSE2 и SSE3. Основным рынком для C5J станут разнообразные встраиваемые и портативные системы. Для коммерческих целей в ядро интегрированы криптографические алгоритмы RSA и SHA-1/SHA-256. Обещано расширение фирменной технологии VIA PadLock за счет введения вирусной защиты исполняемых файлов - Execution NX. Производиться новинка будет на мощностях компании IBM в США. - *А.Б.*

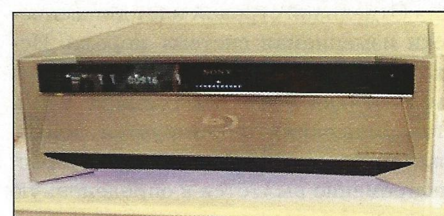


ТРИ В ОДНОМ ОТ SONY



Компания Sony объявила о разработке универсальной оптической головки, которая может записывать информацию не только на привычные для нас CD и DVD, но и на грядущие "экзотические" BlueRay-диски. В новинке применяется три разные длины волны, каждая их которых используется в необходимый момент. С появлением такой головки существенно снизится стоимость BlueRay/CD/DVD приводов, выход которых запланирован в ближайшие два года. Напомним, что технология BlueRay разработана самой Sony в сотрудничестве с такими крупными компаниями, как Dell, HP, LG, Pioneer и прочими. Она позволяет хранить на одном носителе до 27 гигабайт информации. Вскоре мы узнаем, сможет ли Sony совладать с конкурентами в лице Toshiba и Nec с их совместной технологией HD-DVD. - *А.Б.*

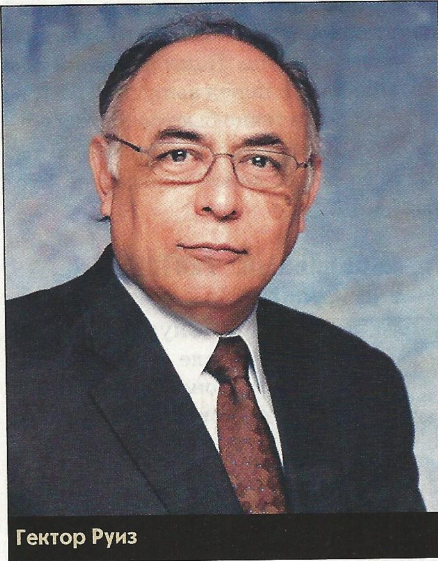






На фото - OLED-дисплей от Seiko Epson с диагональю 40 дюймов, представленный день в день с разработкой от Samsung. Правда, он "сшит" из 14-дюймовых панелей

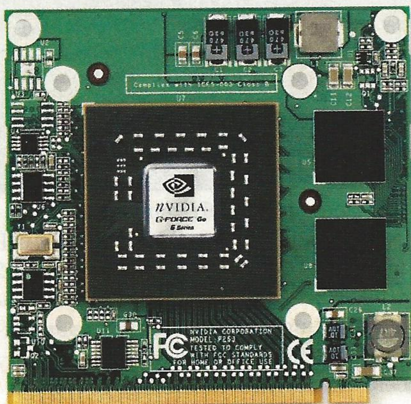
ДВУХЪЯДЕРНЫЕ OPTERON? НЕ РАНЬШЕ 2005


Гектор Руиз

По словам президента AMD Гектора Руиза, компания планирует представить разработки на ниве двухъядерных процессоров в конце 2005 года. С большой долей вероятности можно утверждать, что пополнение в лице нового Opteron первым получит серверный сегмент рынка, постоянно нуждающийся в повышении производительности. Бюджетные же системы претерпят изменения лишь к 2006-2007 году, и здесь все будет зависеть от успехов Intel на этом поприще, планирующей представить свои настольные разработки "о двух ядрах" уже в середине 2005 года. Также стоит помнить, что в 2006 году станет возможным переход на 6,5-нанометровую технологию, что существенно снизит издержки на производство двуъядерных процессоров. На тот же 2006 года планируется включение поддержки памяти стандарта DDRII для Athlon 64. По мнению руководства AMD, к этому времени DDRII как раз выйдет на рубеж, когда соотношение "цена/производительность" станет для нее оптимальным. - *А.Б.*

МОЩНАЯ ВИДЕОКАРТА ДЛЯ НОУТБУКОВ

Компания NVIDIA представила новое революционное решение, способное всколыхнуть рынок мобильных





ПК. Это новый графический стандарт - MXM (Mobile PCI-Express Module). Он представляет собой небольшую плату с интегрированным ускорителем. Из названия легко понять, что интерфейсом новинки будет служить стремительно набирающая популярность шина PCI-Express x16. Еще более интересно другое нововведение: NVIDIA заявила о полной открытости стандарта, то есть модули MXM теоретически смогут работать и с графическими чипами сторонних разработчиков. Планируется выпуск трех типов подобных устройств, отличающихся размером, питанием и назначением:

* MXM-I - 70x68 мм, 18 Вт, предназначена для легких и тонких ноутбуков;
* MXM-II - 73x78 мм, 25 Вт, для среднего класса;
* MXM-III - 82x100 мм, 35 Вт, для high-end систем.

Все модели обладают широким набором интерфейсов - VGA, LVDS, SDTV, HDTV и двумя DVI. Пока существует лишь референсный дизайн платы на GeForce 6 Go, но о поддержке новой шины успели заявить практически все известные производители ноутбуков, в том числе - Asustek, AOpen, Mitac и Alienware. Первые ноутбуки с MXM должны появиться к концу года, цена пока не сообщается. - *А.Б.*

FBI VS. SPAM



ФБР планирует засадить за решетку около 50 спамеров. Причиной тому послужил первый федеральный закон с уголовной ответственностью за массовую рассылку сообщений рекламного характера, подписанный президентом Бушем почти полгода назад. С тех пор по этой статье не было осуждено ни одного спамера, более того, не было даже обвинений. Но ФБР сообщило Конгрессу США, что ими выявлено порядка 100 случаев нарушений этого законодательного акта, а по 50 самым злостным из них в ближайшем будущем будут предъявлены обвинения. Спаму - бой! Очень хочется надеяться, что и российские парламентарии не оставят без соответствующего закона этот тип насилия над пользователями Сети. - *А.Б.*

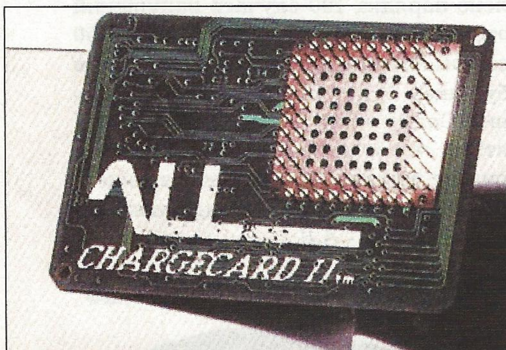
ИТАЛЬЯНЦЫ ЗА АВТОРСКОЕ ПРАВО



Итальянские власти приняли закон, согласно которому любая передача защищенной авторским правом информации без разрешения правообладателя может караться тюремным заключением на срок до трех лет. Субъектом применения данного закона может стать любой человек, которого поймают за руку в процессе скачивания или закачивания лицензионного материала без надлежащего разрешения. Закон был принят в ответ на требование киноиндустрии страны в связи с широким распространением разнообразных пиринговых (Peer-to-Peer) сетей типа Kazaa или Gnutella. Виновного в нарушении ожидает денежный штраф в размере от 154 до 1032 евро, а также тюремное заключение на срок от 6 месяцев до 3 лет, конфискация всего компьютерного железа и софта и разглашение его проступков в национальной прессе - газетах La Republica и Corriere della Sera. Наступают тяжелые времена для итальянских любителей "бесплатного сыра". - *А.Б.*

INTEL ОБВИНЯЮТ В НАРУШЕНИЕ ПАТЕНТНЫХ ПРАВ

Канадская компания подала патентный иск против компании Intel. Интересы истца представляет калифорнийская адвокатская контора Levin & O'Connor. Процессорный магнат обвиняется в незаконном использовании патентованной электронной схемы в процессорах Intel Pentium II. Истец требует компенсации в размере $500 млн. и перманентного судебного запрета на использовании данной технологии в будущем. В поданном судебном иске утверждается, что архитектура процессора Intel Pentium нарушает патент на схему контроля частоты сигнала, поступающего от набора системной логики к микропроцессору.



Эта карта All Chargecard от All Computers была признана одним из лучших продуктов в далеком 1988 году. Журнал PC Magazine присудил ей награду Technical Excellence. С ее помощью 286-ю систему можно было практически проапгрейдить до 386-й за вполне умеренную по тем временам плату. В дальнейшем All Computers выбыла из компании серьезных игроков на процессорном рынке

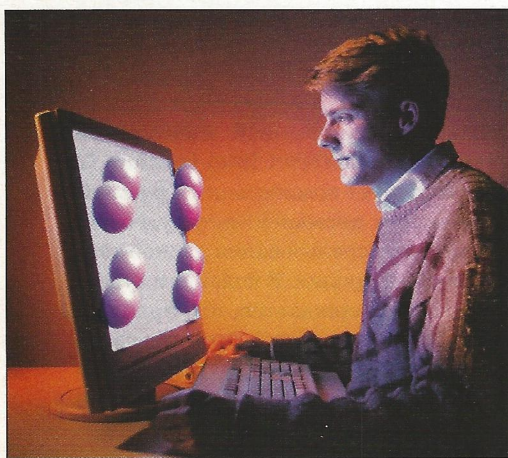
Представитель Intel Чак Маллой (Chuck Mulloy) сообщил, что "адвокаты компании считают данный иск не заслуживающим особого внимания" и что Intel готова к "решительной обороне".

Судя по всему, ситуация прояснится нескоро: так называемое маркманское слушание дела с подробным рассмотрением патента и определением степени соответствия его содержания указанным в иске продуктам состоится примерно через шесть месяцев.

Компания Intel оказалась вовлечена в несколько подобных дел на протяжении последних лет. Только в прошлом году она уладила несколько патентных разногласий с компанией VIA Technologies, связанных с дизайном чипсетов (причем истцом в этом случае выступала именно Intel. Правда, VIA сразу же подала контриск).

Компания All Computers была основана в 1971 году. Ее основатель Мерс Катт в 2003 году был назван изобретателем персонального компьютера в двух авторитетных публикациях: "Анналах истории компьютерной эры" (издатель - IEEE, организация, под крышей которой объединились два американских института - радиоинженеров и инженеров-электриков) и "Ядро 4.1" (издатель - Музей истории компьютера). - *А.Б., И.Б.*

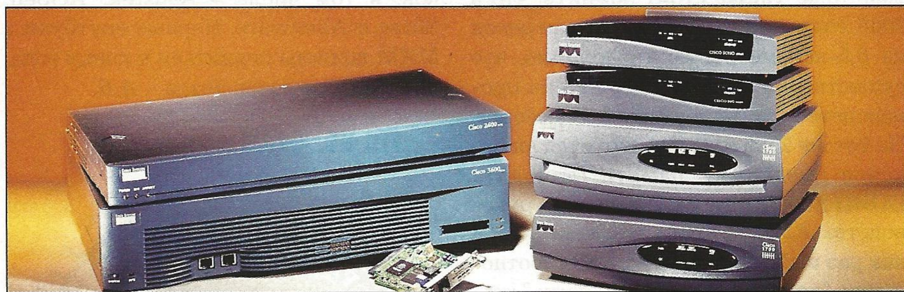
ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ОТ PHILIPS



Компания Philips разработала и представила новую технологию, позволяющую получить на экране монитора высокореалистичное 3D-изображение. При помощи патентованной технологии наклонных двояковыпуклых линз и специального программного обеспечения инженеры компании добились великолепных результатов. Любоваться стереоскопическим изображением можно без помощи каких-либо дополнительных приспособлений и с разных углов. Двояковыпуклые линзы фокусируются на различных пикселях картинки, обработанной специальным ПО, и перед зрителем формируется реалистичное трехмерное изображение объекта. Данная технология открывает новые возможности, как в сфере презентаций, так и в электронных развлечениях. Игрок может переключаться между 2D и "виртуальным" 3D видом, причем благодаря аппаратной части дисплей сам раскладывает информацию на "нужные полочки", позволяя получить стереоизображение в реальном времени. - *А.Б.*

УКРАДЕНЫ ИСХОДНИКИ CISCO

ФБР расследует воровство кода операционной системы Cisco IOS 12.3, использующейся в маршрутизаторах этой фирмы. Общий объем украденной информации - около 800 Мб в архивированном виде. Первым эту новость сообщил сайт SecurityLab.Ru. Кража кода стала возможной после взлома хакерами корпоративной сети компании. На данный момент огромная доля



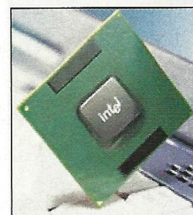
сетевого трафика проходит именно через маршрутизаторы этой фирмы. Cisco долгое время проводила политику максимальной секретности технологической информации, и такая утечка может повлечь за собой последствия глобальных масштабов. Официальных заявлений по этому поводу пока не поступало. - *А.Б.*

MICROSOFT ГОВОРИТ ПИРАТСТВУ: "НЕТ!"

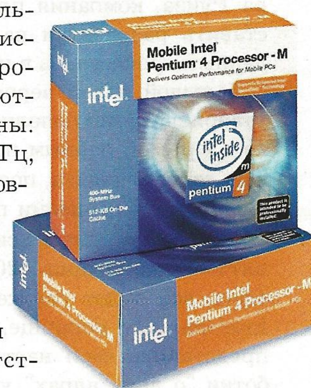


Компания Microsoft заявила о занесении в "черный список" 20 наиболее "популярных" в определенных кругах серийных номеров Windows XP в преддверии выпуска Service Pack 2 для этой операционной системы. Обладатели пиратских версий не смогут скачать и установить свежий пакет обновлений, им просто будет отказано в доступе. Подобная политика проводилась и перед выпуском SP1, но пираты достаточно быстро нашли способ обойти защиту. Окажутся ли защитные меры действенными на этот раз? - *А.Б.*

"МОБИЛЬНЫЙ" PENTIUM УЖЕ В ПРОДАЖЕ



Спустя неделю после официального анонса в Японии появились в свободной продаже 2 из 3 заявленных процессоров Intel Pentium M на ядре Dothan. Они различаются только тактовой частотой - 1,7 ГГц и 1,8 ГГц соответственно. По всем остальным характеристикам оба процессора абсолютно идентичны: шина 400 МГц, кэш второго уровня объемом 2 Мб, напряжение 1,276 - 1,34 Вт. Стоят новинки $336 и $463 соответственно. - *А.Б.*



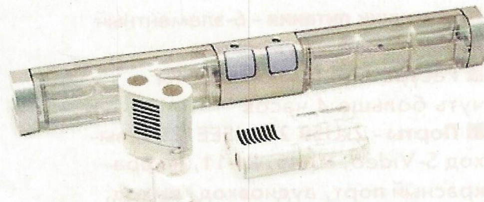
НОВЫЙ ЮЖНЫЙ МОСТ ОТ NVIDIA



Компания NVIDIA порадовала владельцев процессоров AMD Athlon XP выпуском нового южного моста nForce2 Ultra 400Gb. Сразу же всплывает аналогия в названии с nForce3 250GB, и это оправдано: новый чип многое почерпнул у своего 64-битного товарища. К сожале-

нию, фирменное APU Sound Storm осталось за бортом, но, тем не менее, nForce2 Ultra 400Gb по праву может считаться самым функциональным из ныне существующих южных мостов для старичка Athlon XP. Судите сами: встроенный сетевой адаптер Ethernet 10/100/1000, 2 порта Serial ATA, встроенный брандмауэр, 8 портов USB 2.0, поддержка HyperTransport и технологии NVRAID. Все партнеры NVIDIA уже заявили о полной поддержке нового моста. - *А.Б.*

НОВЫЙ ТОПЛИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ ДЛЯ НОУТБУКОВ



Компания Casio Computers создала самый маленький полимерный электролитный топливный элемент. Начало его использования в портативных ПК намечено на 2007 год. Основным достижением стало уменьшение до размеров обычной литий-ионной батареи. Вместе с тем, его емкость в четыре раза превышает емкость обычного аккумулятора. Функционирование элемента основано на выделении водорода из метанола, он может обеспечить беспрерывную работу ноутбука в течение 8-16 часов. На данный момент подобные устройства на основе метанола очень сильно нагреваются и считаются огнеопасными, а их применение запрещено, но к 2007 году технологию собираются оптимизировать настолько, что риск сведется практически к нулю.

Разработка новинки велась с первоначальным прицелом на ее применение в автомобилях и бытовой электронике. - *А.Б.*

САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ



Как известно, чем меньше flash-диск, тем меньше проблем с его переноской и больше с поиском по карманам. Компания EZQuest решила не скупиться и выпустила самый миниатюрный flash-накопитель с неплохой емкостью. Размеры новинки: 47,7x19x3,3 миллиметра! Несмотря на свои габариты, диск поддерживает шину USB 2.0 и совместим с операционными системами Microsoft Windows 98/ME/2000/XP/2003, Mac OS 9.0, Mac OS 10.1. Новинка носит имя EZ-Disk и выпускается в трех вариантах со 128, 256 и 512 Мб на борту. Стоимость тоже достаточно демократична $50, $80 и $100 соответственно. - *А.Б.*

USB-МОСТ

Компания Delkin Devices разработала и выпустила на рынок устройство, соединяющее два устройства без помощи компьютера. Новинка получила название USB Bridge, она позволяет переносить файлы с цифровой камеры, напрямую соединяя ее с такими устройствами, как внешний жесткий диск, USB Flash-диски, кард-ридеры, MP3-плееры с USB интерфейсом, внешние пишущие CD и DVD приводы. Условие только одно. Поскольку файлы копируются полностью, то на принимающем носителе должно быть достаточно места. Устройство имеет небольшие размеры и легко помещается в кармане. Питание осуществляется от двух батареек AA, гарантирующих порядка 7 часов беспрерывной работы. Первые поставки намечены на середину июня, отпускная цена девайса - $69.99. - *А.Б.*







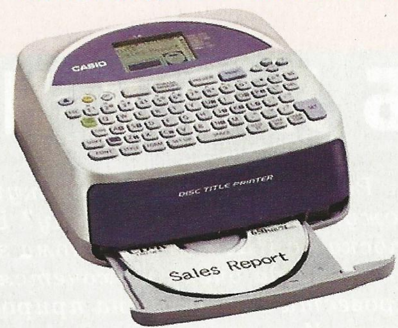




PCI EXPRESS ПОДДЕРЖКА ОТ VIA

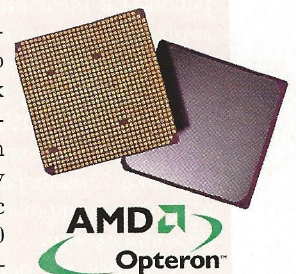
Компания VIA Technologies заявила о выпуске наборов системной логики с поддержкой набирающей популярность шины PCI Express. Ее разработки K8M890 и K8T890 успешно прошли тестовые испытания и на данный момент полностью готовы к запуску в серийное производство. Уже в третьем квартале этого года будут выпущены платы на основе K8T890, а в четвертом появится K8M890, содержащий встроенное видео-ядро DeltaChrome IGP с поддержкой DirectX 9.0 на аппаратном уровне. Но, как вы уже поняли по маркировке, все эти новшества исключительно для процессоров от AMD. На фронте же Intel пока без перемен. Да они, собственно, и не нужны. Там правит бал PT890: поддержка шины 800 МГц, память DDRI/DDRII в двухканальном режиме, одновременное существование PCI Express x16 и AGP 8x на одной плате, разве этого мало? - *А.Б.*

ПЕЧАТЬ НА ДИСКАХ - ЛЕГКО И ПРОСТО



Компания Casio выпустила устройство, способное существенно облегчить жизнь тем, кто собирает всевозможные коллекции на CD и DVD носителях. Это термопринтер, позволяющий наносить надписи на поверхность дисков. Устройство стоимостью $150 уже поступило в продажу. Надписи наносятся при помощи небольшой клавиатуры: до 16 строк текста, по восемь в верхней и нижней части. В устройство встроено пять шрифтов, 14 языков и около 700 дополнительных символов. Надпись можно изобразить в любом из 18 алфавитно-цифровых и четырех графических стилях. Физически текст наносится при помощи специальной резиновой пленки методом термопереноса с разрешением 200 dpi. Аппарат снабжен большим LCD дисплеем, на котором отображается набранная информация, а также можно посмотреть будущий внешний вид диска с уже нанесенной надписью. Кроме заложенных в устройство шрифтов и символов, есть возможность закачки новых из PC посредством USB-интерфейса. - *А.Б.*

НОВЫЕ СЕРВЕРНЫЕ ПРОЦЕССОРЫ AMD



AMD официально объявила о выпуске новых серверных процессоров Opteron x50. В линейку входят модели с номерами 150, 250 и 850. Из нововведений - только увеличение частоты работы. Теперь она составляет 2,4 ГГц. Все остальное осталось по-старому. Процессоры выпускаются в форм-факторе Socket 940 с 1 Мб кэша второго уровня. Индексы означают следующее: 150 - модель создана для работы в однопроцессорных системах, 250 - в двухпроцессорных и 850 - в четырехпроцессорных. Цены при оптовых поставках от 1000 штук таковы: AMD Opteron 150 - $637, AMD Opteron 250 - $851 и AMD Opteron 850 - $1514. 250-я модель доступна для заказа уже сейчас, остальные появятся примерно через месяц. - *А.Б.*

H

Андрей БУТУСОВ

БЛОКНОТ XXI ВЕКА

Рано или поздно продвинутый юзер задается вопросом: а чего это я столько времени провожу без доступа к компу? В дороге, на даче, в деревне, на отдыхе появляется разительная тоска по ПК. Выезд из дома зачастую перечеркивает все рабочие планы, не говоря уже о том, что иногда очень не хочется отвлекаться от новой игры ради "сомнительных перспектив" провести выходные на природе (картошка, грядки и прочие прелести), вдали от шума городского. Именно в этом случае на выручку и приходит мобильный ПК, столь метко прозванный "блокнотом" или, по-английски, notebook'ом.

На данный момент технологии шагнули далеко вперед, и ноутбук может стать полноценной заменой настольного компьютера. У многих моделей налицо "широкая" матрица, большой объем оперативной памяти и пишущий привод, а зачастую - комбо или даже DVD+R/RW. Флоппи дисководы, наоборот, постепенно отживают свое, и ноутбуки ими не комплектуют, хотя всегда можно приобрести USB-FDD привод.

Выбирая ноутбук, мы, прежде всего, сталкиваемся с двумя проблемами, и основная среди них - вес. Не очень-то приятно таскать с собой десятикилограммовую чушку. Существует множество моделей, где производительность принесена в жертву массе. Такие ноутбуки весьма легки - до 2 кг, но не слишком долго могут прожить автономной жизнью. Емкость батареи - вторая проблема. Чем батарея больше, тем она тяжелее - грустно, но факт. Поэтому от сверхкомпактных и легких решений не стоит ожидать работы в течение более чем 90-100 минут, хотя есть и исключения. Существуют и полноценные замены настольному ПК - с 17" матрицей, пишущим DVD и прочими радостями. Но и весят такие "ноуты" порядка 7 килограммов, что весьма и весьма немало даже при наличии удобной сумки.

Сегодня мы остановимся на ноутбуках, попадающих в ценовую категорию от 1000 до 2000 долларов. Такая ниша выбрана не случайно: в ней обосновались самые популярные модели brand-name ноутбуков, да и западный производитель в основном ориентируется на нее, поскольку удается оптимизировать соотношение "цена/начинка".

Наш выбор пал на восемнадцать ноутбуков от четырех лидеров рынка - HP/Compaq, Toshiba, Dell и Acer. Российские модели не попали в эту компанию, т.к. пока оставляют желать лучшего в плане качества сборки и используемых комплектующих.

HP/Compaq

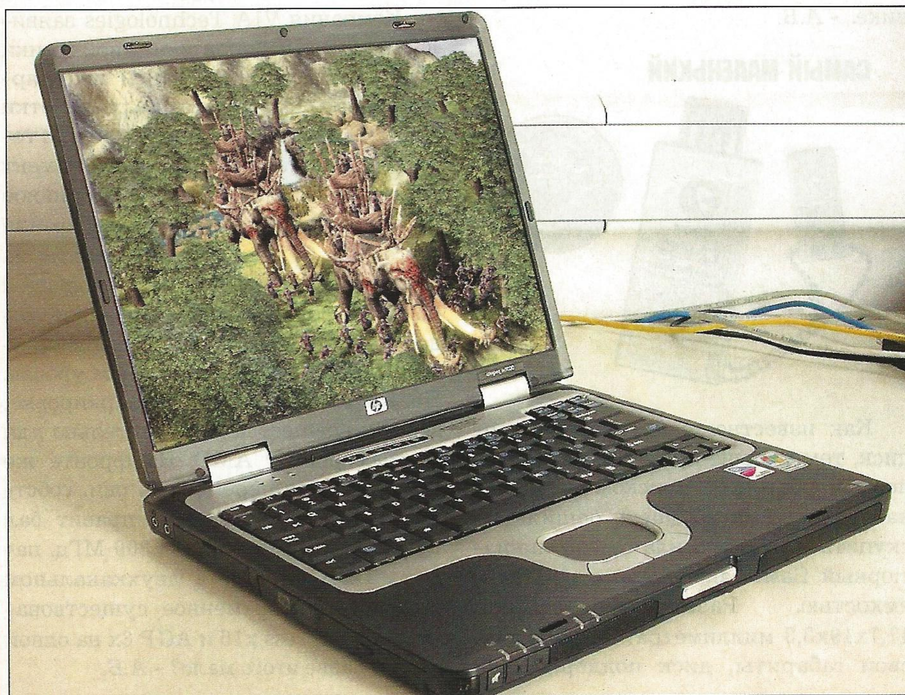
Два мощных бренда, не так давно объединившиеся, продолжают выпускать качественные и надежные модели ноутбуков. Единственным достойным конкурентом для них является Toshiba, и борьба за покупателя между гигантами разворачивается нешуточная. Мы протестировали четыре наиболее популярные модели.

HP/Compaq nx5000

- **Процессор** - Intel Pentium-M 1400 Мгц (Centrino)
- **Кэш** - 1 Мб
- **Оперативная память** - 256 Мб
- **Жесткий диск** - 30 Гб (4200 об/мин)
- **Матрица** -15" XGA (1024x768)
- **Звук** -16 бит
- **Видео** - ATI Mobility Radeon UMA8, до 64 Мб из оперативной памяти
- **Отсек MultiBay** - есть. В него установлен DVD-CDRW; возможна его замена на дополнительный аккумулятор, FDD или другой оптический привод (приобретаются отдельно)
- **Привод** - DVD-CDRW
- **Дисковод** - возможна установка в отсек MultiBay (FDD приобретается отдельно)
- **Клавиатура** - полноразмерная (101/102 клавиши)
- **Источник питания** - 6-элементный литий-ионный аккумулятор
- **Ресурс автономной работы** - чуть больше 4 часов
- **Порты** - 2xUSB 2.0, IEEE1394, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, инфракрасный порт, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, LPT, COM, VGA, Docking connector
- **COM-порт** -есть
- **PC карты** - два слота для карт PC Card типа II и один типа III, с поддержкой 32-битных карт CardBus и 16-битных карт PC-Card
- **Слоты для карт памяти SD-card**
- **Беспроводная связь** - Wi-Fi (IEEE 802.11b) Intel PRO/Wireless 2100
- **Сеть** - 10/100 Мбит/сек (Broadcom 440X)
- **Модем** - 56K с поддержкой V.92
- **Указатель** - TouchPad
- **Операционная система** - Windows XP Home Edition
- **Вес (кг)** - 2.61
- **Размер (ВхШхГ в см)** - 3,67x32,6x27,5
- **Средняя цена** - $1500

Первый взгляд

Основная привлекательность данной модели в наличии COM-порта,



столь облегчающего работу многим пользователям. Он может пригодиться, например, при отсутствии на настольном ПК USB порта и/или сетевой платы: ноутбук можно легко соединить с ним при помощи нуль-модемного кабеля. Во-вторых, отсек MultiBay позволяет легко заменять устройства, при необходимости устанавливая дополнительный аккумулятор, продлевающий срок автономной работы до 9 часов, что весьма полезно в длительных поездках. Огромным плюсом является наличие Wi-Fi и разъема для карточек памяти SD-card. Адаптер беспроводных сетей IEEE 802.11b позволяет без проблем подключаться к любому концентратору и выходить в сеть, без использования лишних проводов. Процессор Intel Pentium-M Centrino отличается пониженным энергопотреблением, что опять же в лучшую сторону сказывается на длительности работы от батареи.

После теста

Ноутбук в действительности отлично работает все заявленные производителем 4 часа... в офисных приложениях. Однако одного заряда батареи с трудом хватит на двухчасовой DVD-фильм, да и для прожига дисков тоже желательно использование дополнительного питания. Вес его невелик, и переноска ничуть не напрягает ни молодого человека, ни девушку. Стильный корпус и широкие возможности по расширению, наличие разнообразных способов сетевой интеграции делает его привлекательным для широкого круга пользователей. Это один из лучших конкурсантов, хотя больше ориентирован на офисную работу, чем на развлечения. Процессор отлично справится, как с любой офисной задачей, так и с большинством нединамичных игр, но вот памяти хотелось бы побольше (доступно в старших версиях модели), да и отдельная видеокарта не помешала бы.

HP/Compaq nx7000

- **Процессор** - Intel Pentium-M 1400 Мгц (Centrino)
- **Кэш** - 1 Мб
- **Оперативная память** - 256 Мб
- **Жесткий диск** - 40 Гб (5400 об/мин)
- **Матрица** - 15" WXGA (1280x800)
- **Звук** - 16 бит, встроенные динамики JBL Pro
- **Видео** - ATI Mobility Radeon 9200 (32 Мб)
- **Отсек MultiBay** - нет
- **Привод** - DVD-CDRW
- **Дисковод** - нет
- **Клавиатура** - полноразмерная (101/102 клавиши)
- **Источник питания** - 8-элементный литий-ионный аккумулятор
- **Ресурс автономной работы** - чуть больше 5 часов



- **Порты** - 3xUSB 2.0, IEEE1394, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, инфракрасный порт, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, LPT, VGA, TV, Docking connector
- **COM-порт** - нет
- **PC карты** - один слот для карт PC Card типа II
- **Слоты для карт памяти** - нет
- **Беспроводная связь** - Wi-Fi (IEEE 802.11b) Intel PRO/Wireless 2100
- **Сеть** - 10/100 Мбит/сек (Broadcom 440X)
- **Модем** - 56K с поддержкой V.92
- **Указатель** - TouchPad
- **Операционная система** - Windows XP Home Edition
- **Вес (кг)** - 3,2
- **Размер (ВхШхГ в см)** - 25.4x3.5x35.6
- **Средняя цена** $1530

Первый взгляд

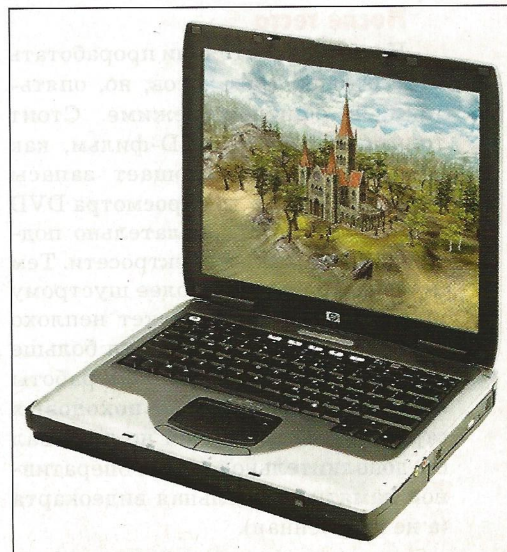
Один из немногих ноутбуков на рынке с широкоформатной матрицей. Это большой плюс, поскольку появляется возможность полноценного просмотра DVD в формате 16:9. К тому же размеры ноутбука немного увеличиваются, и уже можно удобно расположить на клавиатуре даже весьма немаленькую ладошку. Но размеры влияют и на вес, который стал больше. Виной тому - более емкая батарея, рассчитанная на пять с половиной часов работы.

После теста

Ноутбук действительно "живет" на одном заряде батареи около пяти часов, причем не только в офисных приложениях. На нем можно отлично посмотреть DVD-фильм без необходимости беспокоиться о подключении к внешнему источнику питания. К тому же можно отлично поиграть в самые современные игры, благо, достаточно мощная видеокарта от ATI это позволяет. Полный набор коммуникационных средств позволяет легко выходить в интернет и любую локальную сеть. Небольшое расширение оперативной памяти - мегабайт до 512 - пойдет этому ноутбуку только на пользу, однако и с представленной здесь конфигурацией он сможет стать отличным помощником, как для бизнесмена, так и для студента или геймера.

HP/Compaq nx9010

- **Процессор** - Intel Pentium 4 2800 Мгц
- **Кэш** - 512 Кб
- **Оперативная память** - 256 Мб
- **Жесткий диск** - 40 Гб(4200 об/мин)
- **Матрица** - 15" XGA (1024x768)
- **Звук** - 16 бит, встроенные колонки JBL Pro
- **Видео** - ATI Radeon IGP 345M, до 64 Мб из оперативной памяти



■ **Отсек MultiBay** - нет
■ **Привод** - DVD-CDRW
■ **Дисковод** - встроенный
■ **Клавиатура** - полноразмерная (101/102 клавиши)
■ **Источник питания** - 8-элементный литий-ионный аккумулятор
■ **Ресурс автономной работы** - чуть больше 3 часов
■ **Порты** - 3xUSB 2.0, IEEE1394, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, инфракрасный порт, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, LPT, VGA, PS/2, Docking connector
■ **COM-порт** - нет
■ **PC карты** - один слот для карт PC Card типа II
■ **Слоты для карт памяти** - нет
■ **Беспроводная связь** - Wi-Fi (IEEE 802.11b) Intel PRO/Wireless 2100
■ **Сеть** - 10/100 Мбит/сек
■ **Модем** - 56K с поддержкой V.90
■ **Указатель** - TouchPad
■ **Операционная система** - Windows XP Professional
■ **Вес (кг)** - 3,5
■ **Размер (ВхШхГ в см)**-4,90x32,92x27,23
■ **Средняя цена** - $1590

Первый взгляд

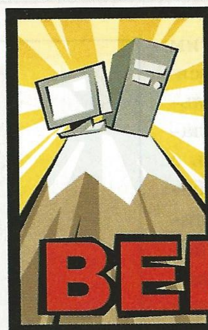
Эта модель - из топ-линейки HP/Compaq. В данный момент ей на смену приходят более мощные решения, но, благодаря приемлемой цене, nx9010 занимает прочную позицию на рынке. Одним из плюсов является наличие практически всех возможных способов сетевого подключения. Достоинством также является наличие встроенного дисковода, что сильно облегчает офисную работу. Расположение портов не вызывает нареканий, все очень удобно, а наличие трех портов USB позволяет подключить большее количество разнообразных внешних устройств. Благодаря установке более мощного процессора повысилось энергопотребление, что не могло не повлиять на продолжительность автономной работы.

После теста

Ноутбук в состоянии проработать чуть больше трех часов, но, опять-таки, в офисном режиме. Стоит только запустить DVD-фильм, как он быстренько поглощает запасы энергии. Потому для просмотра DVD и прожига дисков желательно подключать аппарат к электросети. Тем не менее, благодаря более шустрому процессору машина может неплохо показать себя в играх. Хотя больше подойдет для размеренной работы или "неторопливых" походовых стратегий. И все же ей не помешал бы дополнительной объем оперативной памяти и отдельная видеокарта (а не встроенная).

HP/Compaq nc6000

■ **Процессор** - Intel Pentium-M 1400 Мгц
■ **Кэш** - 1 Мб
■ **Оперативная память** - 256 Мб
■ **Жесткий диск** -30 Гб (4200 об/мин)
■ **Матрица** - 14" XGA (1024x768)
■ **Звук** - 16 бит, встроенные колонки JBL Pro
■ **Видео** - ATI Radeon 9600 (32 Мб)
■ **Отсек MultiBay** - нет
■ **Привод** - DVD-CDRW
■ **Дисковод** - встроенный
■ **Клавиатура** - полноразмерная (101/102 клавиши)
■ **Источник питания** - 6-элементный литий-ионный аккумулятор
■ **Ресурс автономной работы** - около 5 часов
■ **Порты** - 2xUSB 2.0, IEEE1394, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, инфракрасный порт, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, LPT, VGA, COM, Docking connector
■ **COM-порт** - есть
■ **PC карты** - два слота для карт PC Card типа II и один для типа III
■ **Слоты для карт памяти** - SD-card
■ **Беспроводная связь** - Wi-Fi (IEEE 802.11b) Intel PRO/Wireless 2100
■ **Сеть** - 10/100 Мбит/сек
■ **Модем** - 56K с поддержкой V.92
■ **Указатель** - TouchPad
■ **Операционная система**-Windows XP Home
■ **Вес (кг)** - 2,5
■ **Размер (ВхШхГ в см)** - 3,23x31,76 x26,2
■ **Средняя цена** - $1595





Первый взгляд

Этот ноутбук представляет собой одну из "звезд" серии "тонкие и легкие" от HP. Он сочетает великолепную по производительности электронную "начинку" с прочным корпусом и небольшим весом и действительно может стать "отличной заменой офисного ПК в деловой поездке". Благодаря применению высокопроизводительного процессора Intel Pentium-M на ядре Centrino с низким энергопотреблением и современной видеокарты от ATI, ноутбук вполне сгодится и для хорошего отдыха за любимой игрой после сложного рабочего дня.

После теста

И снова Centrino на высоте. Благодаря "неприхотливому" питанию ноутбук отлично функционирует заявленные производителем пять часов, без проблем проигрывая DVD-фильмы или ворочая современные графические движки. Рассмотренная модификация имеет всего 32 мегабайта видеопамяти на борту и, тем не менее, отлично справляется (пусть и не на максимальных настройках) даже с такой игрой, как Painkiller. Резюме: неплохой помощник, как для делового человека, так и для заядлого игрока, хотя для последнего, возможно, актуальным окажется вопрос о расширении оперативной памяти и увеличении видеопамяти до 64 Мб. Хотя в стратегии можно и так погонять, да и пару... десятков ботов завалить в "Кваке" и "Контре" вам ничто не помешает. И, как уже стало обычно для ноутбуков от HP/Compaq, в наличии полный набор средств коммуникации, включая COM-порт. Плюс ко всему небольшой вес. Что еще надо?!

DELL

Компания Dell не первый год трудится на рынке мобильных ПК, но результаты ее творчества не вызывают особого трепета. Стильный дизайн, но слабые мультимедийные возможности. Узкая направленность каждой модели - альтернативное применение переносным ПК от DELL сложно придумать. Тем не менее, благодаря дружелюбной ценовой политике, спрос на ноутбуки Dell существует, и в своих потребительских нишах они твердо держатся среди лидеров.

Dell Inspirion 1100

■ **Процессор** - Celeron 2400 Мгц
■ **Кэш** - 256 Кб
■ **Оперативная память** - 256 Мб
■ **Жесткий диск** - 30 Гб (4200 об/мин)
■ **Матрица** - 15" XGA (1024x768)
■ **Звук** - 16 бит
■ **Видео** - Intel Extreme Graphics, до 64 Мб из оперативной памяти
■ **Отсек MultiBay** - нет
■ **Привод** - DVD-CDRW
■ **Дисковод** - внешний (приобретается отдельно)

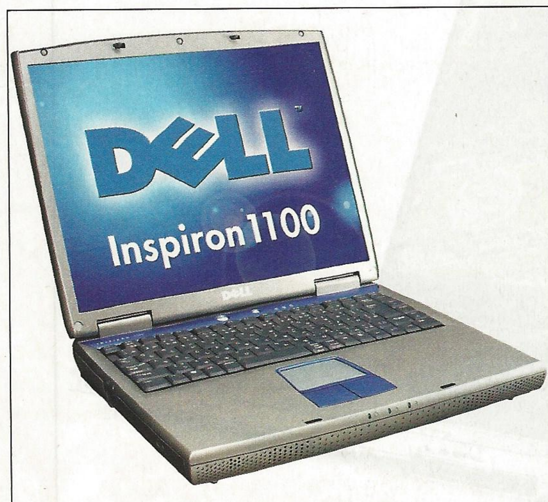
■ **Клавиатура** - полноразмерная (101/102 клавиши)
■ **Источник питания** - 12-элементный литий-ионный аккумулятор
■ **Ресурс автономной работы** - около 3,5 часов
■ **Порты** - 2xUSB 2.0, IEEE1394, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, инфракрасный порт, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, VGA
■ **COM-порт** - нет
■ **PC карты** - один слот для PC Card типа I или II
■ **Слоты для карт памяти** - нет
■ **Беспроводная связь** - нет
■ **Сеть** - 10/100 Мбит/сек
■ **Модем** - 56K с поддержкой V.92
■ **Указатель** - TouchPad
■ **Операционная система** - Windows XP Home
■ **Вес (кг)** - 3,5
■ **Размер (ВхШхГ в см)** - 4,6x33,5x 27,5
■ **Средняя цена** - $1050

Первый взгляд

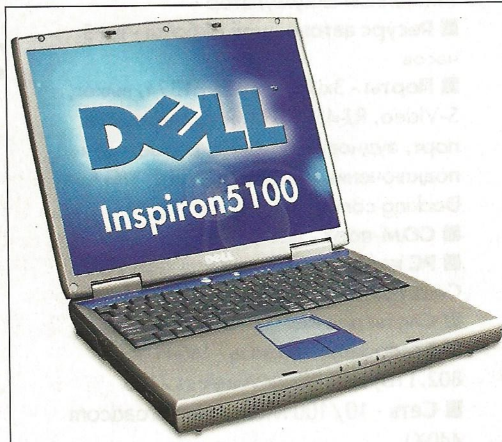
Одна из самых недорогих моделей от Dell, которая содержит все необходимые задатки хита: надежность, стильный дизайн и достаточно мощную начинку. Серебристо-голубой корпус с плавными обводами так и просится в руки. Пятнадцатидюймовая матрица завершает картину.

После теста

Три с половиной кило - это все-таки многовато. К тому же отсутствуют системы беспроводной коммуникации, ИК-порт в расчет не берем. Малая возможность для расширения - всего один слот для карточек PCMCIA. Тем не менее, этот ноутбук отлично подойдет для офисной работы и дальних поездок - он полностью отрабатывает заявленные производителем 3,5 часа даже при просмотре DVD, "нарезка" дисков тоже приемлемо расходует ресурс батареи. Ввиду отсутствия отдельной видеокарты этот мобильный ПК не будет отличным игровым соперником. Вердикт: в офис!



Dell Inspiron 5100



■ **Процессор**-Intel Pentium 4 2600 Мгц
■ **Кэш** - 512 Кб
■ **Оперативная память** - 512 Мб
■ **Жесткий диск** - 40 Гб (5400 об/мин)
■ **Матрица** - 15" XGA (1024x768)
■ **Звук** - 16 бит
■ **Видео** - Ati Mobility Radeon 7500 (32 Мб)
■ **Отсек MultiBay** - нет
■ **Привод** - DVD-CDRW
■ **Дисковод** - внешний (входит в комплект поставки)
■ **Клавиатура** - полноразмерная (101/102 клавиши)
■ **Источник питания** - 12-элементный литий-ионный аккумулятор
■ **Ресурс автономной работы** - около 3 часов
■ **Порты** - 2xUSB 2.0, IEEE1394, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, VGA,
■ **COM-порт** - нет
■ **PC карты** - один слот для PC Card типа I или II
■ **Слоты для карт памяти** - нет
■ **Беспроводная связь** - нет
■ **Сеть** - 10/100 Мбит/сек
■ **Модем** - 56K с поддержкой V.92
■ **Указатель** - TouchPad
■ **Операционная система** - Windows XP Home
■ **Вес (кг)** - 3,5
■ **Размер (ВхШхГ в см)** - 4,6x33,5x27,5
■ **Средняя цена** - 1350

Первый взгляд

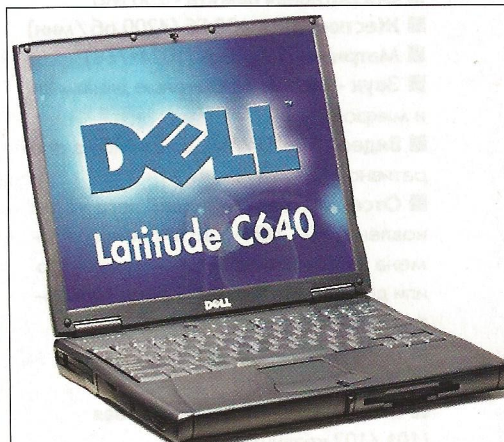
Практически в тот же самый корпус (с небольшими изменениями) Dell умудрилась поместить гораздо более мощную начинку. Здесь и полноценный P4 (жаль, что не Centrino), и отдельная видеокарта, и 512 Мб оперативной памяти. Все необходимые условия соблюдены, а что же получилось?

После теста

Несмотря на покрутевшую начинку, для отдыха и уж тем более геймерских забав ноутбук мало приспособлен. Его стезя - это решение офисных задач разнообразной "степени тяжести". Inspirion 5100 - офисная машина, приемлемая по цене замена настольному ПК, что косвенно подтверждает не самая удачная компоновка разъемов (оба USB расположены сзади) и слабые мультимедийные характеристики.

Dell Latitude c640

■ **Процессор** - Intel Pentium-M 2200 Мгц
■ **Кэш** - 512 Кб
■ **Оперативная память** - 256 Мб
■ **Жесткий диск** - 30 Гб (4200 об/мин)
■ **Матрица** - 14" XGA (1024x768)
■ **Звук** - 16 бит
■ **Видео** - Ati Mobility Radeon 7500 (32 Мб)
■ **Отсек MultiBay** - нет
■ **Привод** - DVD-CDRW
■ **Дисковод** - съемный, устанавливается вместо привода (входит в комплект поставки)
■ **Клавиатура** - 87 клавиш
■ **Источник питания** - 8-элементный литий-ионный аккумулятор
■ **Ресурс автономной работы** - около 3 часов
■ **Порты** - 1xUSB 1.1, IEEE1394, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, инфракрасный порт, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, LPT, COM, VGA, PS/2
■ **COM-порт** - есть
■ **PC карты** - один слот для PC Card типа I или II
■ **Слоты для карт памяти** - нет
■ **Беспроводная связь** - нет
■ **Сеть** - 10/100 Мбит/сек
■ **Модем** - 56K с поддержкой V.92
■ **Указатель** - TouchPad, Track Stick
■ **Операционная система** - Windows XP Home
■ **Вес (кг)** - 2,5
■ **Размер (ВхШхГ в см)** - 3,0x30,0x25,0
■ **Средняя цена** - $1400



Первый взгляд

Малютка от Dell не выглядит такой уж "крохой". Достаточно мощный процессор, взаимозаменяемые приводы (DVD/CDRW/FDD/ZIP 250), возможность установки дополнительного жесткого диска или батареи вместо привода. Звучит заманчиво.

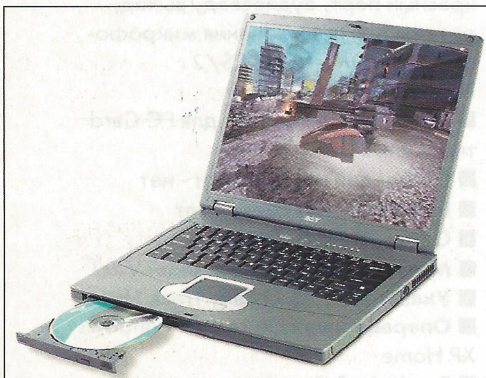
После теста

Время работы от батареи примерно в полтора раза меньше заявленного. Возможностей расширения - множество, но чем-то приходится жертвовать: либо CD, либо дополнительная батарея, либо HDD. Мультимедийные возможности - на уровне среднего офисного ПК, типа "послушать музычку так, чтоб шеф не услышал". Вердикт: в не самый современный офис, если нет денег на что-то более серьезное.

ACER

Ноутбуки Acer стали широко известны на российском рынке не так давно, но пользуются заслуженной популярностью во всем мире. Среди них нашлось место и для "монстров", способных полноценно заменить настольный игровой ПК, и для ориентированных на офисные приложения "рабочих лошадок", и для "красавцев-денди" со стильным запоминающимся дизайном и впечатляющими возможностями.

ACER TravelMate 291LCi



- **Процессор** - Intel Pentium-M 1400 Мгц (Centrino)
- **Кэш** -1 Мб
- **Оперативная память** - 256 Мб
- **Жесткий диск** - 30 Гб (4200 об/мин)
- **Матрица** - 15" XGA (1024x768)
- **Звук** - 16 бит, встроенные динамики и микрофон
- **Видео** - Intel DVMT, до 64 Мб из оперативной памяти
- **Отсек MediaBay** - есть. В него установлен DVD-CDRW; возможна его замена на дополнительный аккумулятор или другой оптический привод (приобретаются отдельно)
- **Привод** - DVD-CDRW
- **Дисковод** - нет
- **Клавиатура** - полноразмерная (101/102 клавиши)
- **Источник питания** - 6-элементный литий-ионный аккумулятор
- **Ресурс автономной работы** - до 5 часов
- **Порты** - 3xUSB 2.0, IEEE1394, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, инфракрасный порт, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, LPT, VGA, Docking connector
- **COM-порт** - нет
- **PC карты** - один слот для карт PC Card типа II
- **Слоты для карт памяти** - нет
- **Беспроводная связь** - Wi-Fi (IEEE 802.11b) Intel PRO/Wireless 2100
- **Сеть** - 10/100 Мбит/сек (Broadcom 440X)
- **Модем** - 56K с поддержкой V.92
- **Указатель** - TouchPad
- **Операционная система** - Windows XP Home Edition
- **Вес (кг)** - 2.83
- **Размер (ВхШхГ в см)** - 3,2x33,3x27,6
- **Средняя цена** - $1500

Первый взгляд

Одна из современных моделей. Обязательно стоит отметить аппаратную поддержку mpeg2, что существенно разгружает систему при проигрывании DVD. В наличии полный набор средств коммуникации, включая беспроводную связь и процессор на ядре Centrino, что существенно снижает энергопотребление. Рассмотренная нами конфигурация не самая старшая в линейке 290, но, тем не менее, "готова задать перцу" даже признанным лидерам рынка.

После теста

Емкости батареи хватает, чтобы проработать чуть более 4,5 часов (в режиме просмотра DVD-фильмов). При офисной работе ноутбук честно "выжимает" все заявленные пять часов. Однако в связи с отсутствием отдельной видеокарты игровые возможности этого "ноута" сводятся к несложным (в плане графических запросов) сетевым баталиям: StarCraft, Counter-Strike и иже с ними. Вердикт: в копилку сетевого геймера "старой школы".

ACER Aspire 2003WLMi

- **Процессор** - Intel Pentium-M 1600 Мгц (Centrino)
- **Кэш** - 1 Мб
- **Оперативная память** - 512 Мб
- **Жесткий диск** - 60 Гб (5400 об/мин)
- **Матрица** - 15" WXGA (1280x800)
- **Звук** - 16 бит, Aspire virtual surround sound 2.1, встроенные динамики и сабвуфер
- **Видео** - ATI Radeon 9200 (64 Мб)
- **Отсек MediaBay** - нет
- **Привод** - DVD-RW (встроенный, со щелевой загрузкой)
- **Дисковод** - Нет
- **Клавиатура** - 85/86 клавиш
- **Источник питания** - 6-элементный литий-ионный аккумулятор
- **Ресурс автономной работы** - до 6 часов
- **Порты** - 3xUSB 2.0, IEEE1394, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, инфракрасный порт, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, LPT, VGA, Docking connector
- **COM-порт** - нет
- **PC карты** - один слот для карт PC Card типа II
- **Слоты для карт памяти** - MMC, SD, SM, MS
- **Беспроводная связь** - Wi-Fi (IEEE 802.11b) Intel PRO/Wireless 2100
- **Сеть** - 10/100 Мбит/сек (Broadcom 440X)
- **Модем** - 56K с поддержкой V.92
- **Указатель** - TouchPad
- **Операционная система** - Windows XP Home Edition
- **Вес (кг)** - 3,1
- **Размер (ВхШхГ в см)** - 3,4x36,0x27,3
- **Средняя цена** - $2000

Первый взгляд

Полноценный мультимедийный центр с дисплеем формата 16:9, позволяющим просматривать DVD-фильмы без обрезки изображения (обычный мо-



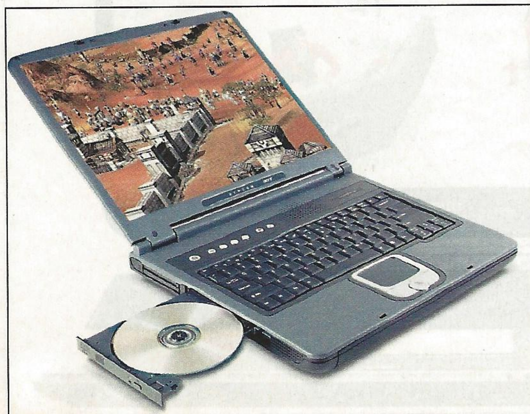
нитор имеет соотношение 4:3, что заставляет плееры сжимать изображение с определенной потерей качества). Первый ноутбук из рассмотренных со встроенной системой 2.1 - два динамика плюс сабвуфер. Да еще и с пишущим DVD-приводом и процессором с ядром Centrino. Цена также более чем демократичная для такой машины.

После теста

"Добро пожаловать в страну мультимедиа". Эта фраза первой просится на ум. Быстро, удобно, продолжительно (да-да, этот ноутбук действительно "живет" заявленные шесть часов). Плюс ко всему, на такой "машинке" и поиграть не грех, видеокарта вполне потянет. Звук же пока что лучший из тех, что я видел во встроенных ноутбучных системах. Да и вес не так уж велик для такой начинки. Вердикт: второй лучший способ потратить $2K. О первом читайте ниже.

ACER TravelMate 244LCe

- **Процессор** - Intel Celeron 2600 Мгц
- **Кэш** - 128 Кб
- **Оперативная память** - 256 Мб
- **Жесткий диск** - 30 Гб (4200 об/мин)
- **Матрица** - 15" XGA (1024x768)
- **Звук** - 16 бит
- **Видео** - Встроенная, до 64 Мб из оперативной памяти
- **Отсек MediaBay** - нет
- **Привод** - DVD-CDRW (встроенный)
- **Дисковод** - нет
- **Клавиатура** - 85/86 клавиш
- **Источник питания** - 6-элементный литий-ионный аккумулятор
- **Ресурс автономной работы** - до 2,5 часов
- **Порты** - 4xUSB 2.0, RJ-45, RJ-11, инфракрасный порт, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, LPT, VGA
- **COM-порт** - нет
- **PC карты** - два слота для PC Card типа II
- **Слоты для карт памяти** - нет
- **Беспроводная связь** - нет
- **Сеть** - 10/100 Мбит/сек (Broadcom 440X)
- **Модем** - 56K с поддержкой V.92
- **Указатель** - TouchPad



- **Операционная система** - Windows XP Home Edition
- **Вес (кг)** - 2,5
- **Размер (ВхШхГ в см)** - 4,0x37,6x19,1
- **Средняя цена** - $1000

Первый взгляд

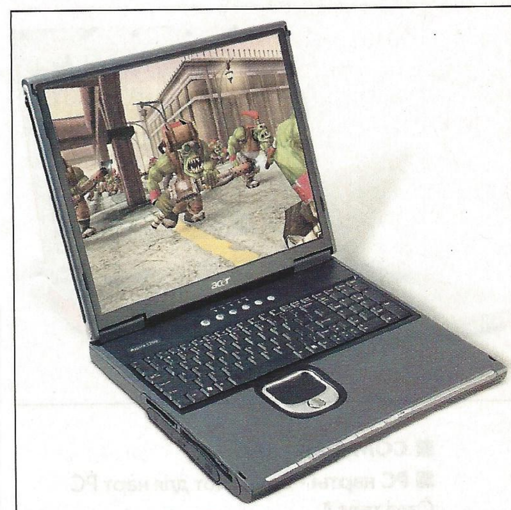
Ноутбук бюджетного класса. Этим словосочетанием можно сказать практически все. Хороший компаньон в дороге, но, увы, с небольшим сроком автономной работы. Аккуратный дизайн, удобное расположение "тачпэда", возможность подключения до четырех устройств по USB.

После теста

Уверенный "работник офисных пространств", который даже не просится в геймерские ряды. Попытка познакомить его с современными 3D-играми была воспринята как "дерзкая" шутка. Играть можно, но вот о красотах придется забыть. Вердикт: в офис!

ACER Aspire 1705SMi

- **Процессор** - Intel Pentium 4 3066 Мгц с поддержкой технологии HT
- **Кэш** - 512 Кб
- **Оперативная память** - 512 Мб
- **Жесткий диск** - 120 Гб (7200 об/мин)
- **Матрица** - 17" SXGA (1280x1024)
- **Звук** - 16 бит, Aspire virtual surround sound 2.1, встроенные динамики и сабвуфер
- **Видео** - NVIDIA GeForce FX Go 5600 (128 Мб)
- **Отсек MediaBay** - нет
- **Привод** - DVD-RW (встроенный)
- **Дисковод** - встроенный
- **Клавиатура** - полноразмерная (101/102 клавиши)
- **Источник питания** - 12-элементный литий-ионный аккумулятор
- **Ресурс автономной работы** - 1.5 часа
- **Порты** - 4xUSB 2.0, 2xIEEE1394, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, COM, PS/2, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, LPT, VGA, Docking connector
- **COM-порт** - есть
- **PC карты** - один слот для карт PC Card типа II
- **Слоты для карт памяти** - нет
- **Беспроводная связь** - Wi-Fi (IEEE 802.11b) Intel PRO/Wireless 2100
- **Сеть** - 10/100 Мбит/сек (Broadcom 440X)
- **Модем** - 56K с поддержкой V.92
- **Указатель** - TouchPad
- **Операционная система** - Windows XP Home Edition
- **Вес (кг)** - 7,1
- **Размер (ВхШхГ в см)** - 5,5x37,8x32,0
- **Средняя цена** - $2150



Первый взгляд

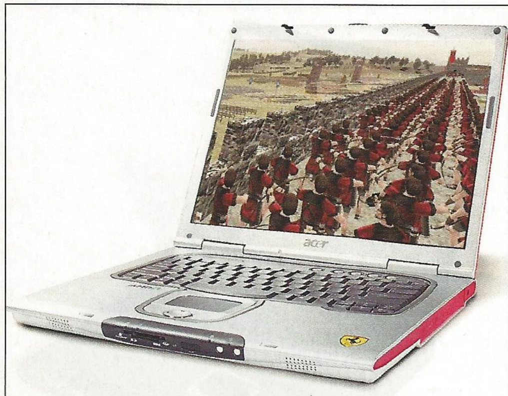
Начнем шокировать? В данной модели установлены: процессор от настольного компьютера, полноценный жесткий диск со скорость вращения шпинделя 7200 об/мин, видеокарта со 128 Мб памяти.

После теста

Сразу оговорюсь: цена этого компьютера чуть-чуть выходит за установленные нами рамки, но разве он того не стоит? Да, он не приспособлен к длительной работе без питания от сети, но свои полтора часа выдерживает. В этом ноутбуке есть все для замены самого современного настольного ПК. Да, собственно, это и есть настольный ПК, только в переносном варианте. Единственной загвоздкой здесь выступает вес: все же 7 кг - это прилично. Геймерский рай уже рядом с нами. Вердикт: первый лучший способ потратить $2K долларов.

ACER Ferrari 3000

- **Процессор** - AMD Athlon XP-M 2500+
- **Кэш** - 512 Кб
- **Оперативная память** - 512 Мб
- **Жесткий диск** - 60 Гб (5400 об/мин)
- **Матрица** - 15" SXGA+ (1400x1050)
- **Звук** - 16 бит, встроенные динамики и микрофон
- **Видео** - ATI Mobility Radeon 9200 (128 Мб)
- **Отсек MediaBay** - нет
- **Привод** - DVD+RW (встроенный)
- **Дисковод** - нет
- **Клавиатура** - Acer FineTouch, 84/85/88 клавиш
- **Источник питания** - 8-элементный литий-ионный аккумулятор
- **Ресурс автономной работы** - до 3 часов
- **Порты** - 4xUSB 2.0, IEEE1394, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, инфракрасный порт, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, LPT, VGA, Docking connector



■ **COM-порт** - нет
■ **PC карты** - один слот для карт PC Card типа II
■ **Слоты для карт памяти** - MMC, SD, SM, MS
■ **Беспроводная связь** - Wi-Fi (IEEE 802.11b) Intel PRO/Wireless 2100
■ **Сеть** - 10/100 Мбит/сек (Broadcom 440X)
■ **Модем** - 56K с поддержкой V.92
■ **Указатель** - TouchPad
■ **Операционная система** - Windows XP Home Edition
■ **Вес (кг)** - 3,0
■ **Размер (ВхШхГ в см)** - 3,1х33,0х27,2
■ **Средняя цена** - $2200

Первый взгляд

Tribute to Ferrari. Корпус ноутбука выполнен в серебристо-красных тонах, в правом же нижнем углу его красуется эмблема Ferrari - вставший на дыбы жеребец. Мощный, как современная машина от "Феррари", этот портативный ПК - воплощение стиля, доступного немногим. В комплекте поставляется соответствующая небольшая оптическая мышь (тоже с логотипом).

После теста

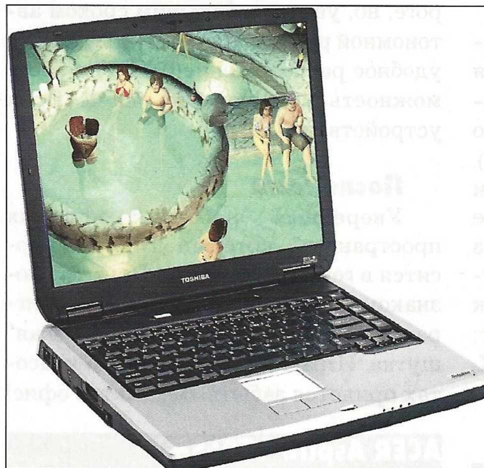
Стильно. Дорого. Одно слово - "Феррари". Как и дорогой автомобиль, этот ноутбук не каждому по зубам. Между тем, на нем приятно не только работать, но можно и поиграть, странно только - почему так тянет на гонки? Кроме всего прочего, в эту модель встроен "кардридер" на четыре самых популярных вида flash-памяти, что существенно облегчит жизнь фотографам и владельцам КПК. Вердикт: скорее привилегия, чем право.

Toshiba

Один из самых старых, но от этого не менее азартных игроков на рынке портативных ПК. Негласным девизом этой компании стали три слова: "Надежность. Качество. Доступность". И с каждой новой моделью эти тезисы продолжают подтверждаться. Серьезный конкурент для HP/Compaq, и еще не известно, кто из них занимает первую строку на рынке, скорее уж они делят ее между собой.

Toshiba Satellite A40-231

■ **Процессор** - Intel Pentium 4 Mobile 3066 Мгц
■ **Кэш** - 512 Кб
■ **Оперативная память** - 512 Мб
■ **Жесткий диск** - 60 Гб (5400 об/мин)
■ **Матрица** - 15" XGA (1024x768)
■ **Звук** - 16 бит, встроенные стереодинамики



■ **Видео** - встроенное, до 64 Мб из оперативной памяти
■ **Отсек MediaBay** - нет
■ **Привод** - DVD-RW (встроенный)
■ **Дисковод** - нет
■ **Клавиатура** - 86 клавиш
■ **Источник питания** - 8-элементный литий-ионный аккумулятор
■ **Ресурс автономной работы** - примерно 4,2 часа
■ **Порты** - 4xUSB 2.0, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, ауди вход/выход, разъем для подключения микрофона, LPT, VGA, Docking connector
■ **COM-порт** - нет
■ **PC карты** - один слот для карт PC Card типа II
■ **Слоты для карт памяти** - нет
■ **Беспроводная связь** - нет
■ **Сеть** - 10/100 Мбит/сек (Broadcom 440X)
■ **Модем** - 56K с поддержкой V.92
■ **Указатель** - TouchPad
■ **Операционная система** - Windows XP Home Edition
■ **Вес (кг)** - 3,5
■ **Размер (ВхШхГ в см)** - 5,0х33,7х29,8
■ **Средняя цена** - $1745

Первый взгляд

Один из наиболее мощных ноутбуков Toshiba на рынке. В его пользу говорят высокопроизводительный процессор от Intel, большой объем оперативной памяти, наличие пишущего DVD-привода. Кроме того, конечно же, высококлассный дизайн и неплохая встроенная стереосистема.

После теста

Toshiba в первую очередь ориентируется на покупателя-бизнесмена, способного оценить высокопроизводительную офисную систему и не требовать от нее запредельных нагрузок. Тем не менее, на данном ПК вполне можно и поиграть: мощный процессор и достаточный объем оперативной памяти вытягивают "за уши" практически любую игру. Впрочем, с отдельной видеокартой все смотрелось бы намного лучше. Вердикт: хорошая покупка, но для игр стоит обратить взор на M30 или P10.

Toshiba Satellite M30-354

■ **Процессор** - Intel Pentium-M 1400 Мгц
■ **Кэш** - 1 Мб
■ **Оперативная память** - 256 Мб
■ **Жесткий диск** - 40 Гб (4200 об/мин)
■ **Матрица** - 15" WXGA (1280x800)
■ **Звук** - 16 бит, встроенные стереодинамики Harman Kardon



Видео - NVIDIA GeForce FX Go 5200 (32 Мб)
Отсек MediaBay - нет
Привод - DVD-CDRW (встроенный)
Дисковод - внешний, USB; входит в комплект поставки
Клавиатура - 86 клавиш
Источник питания - 6-элементный литий-ионный аккумулятор
Ресурс автономной работы - примерно 3,7 часа
Порты - 3xUSB 2.0, IEEE 1394, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, LPT, VGA, Docking connector
COM-порт - нет
PC карты - один слот для карт PC Card типа II
Слоты для карт памяти - нет
Беспроводная связь - Wi-Fi (IEEE 802.11b) Intel PRO/Wireless 2100
Сеть - 10/100 Мбит/сек (Broadcom 440X)
Модем - 56K с поддержкой V.92
Указатель - TouchPad
Операционная система - Windows XP Professional
Вес (кг) - 2,78
Размер (ВхШхГ в см) - 3,6x36x27
Средняя цена - $1750

Первый взгляд

Мультимедийный развлекательный центр от Toshiba хорош не только широкими возможностями, но и небольшим весом. Ко всему прочему, он оснащен процессором на ядре Centrino, снабжен всеми мыслимыми способами сетевой коммуникации и отличнейшей стереосистемой Toshiba Bass Enhanced Sound System с колонками от Harman Kardon.

После теста

M30 действительно отлично подходит на роль развлекательного центра, он также отлично справляется с офисными приложениями, да и играми "не побрезгует". Все это - благодаря отдельной видеокарте, которая шустро ворочает современные компьютерные забавы. В автономном режиме ноутбук честно отпахал 3,5 часа, в ходе которых был просмотрен DVD "Властелин колец" и отыграна WarCraft III. Правда, последнее развлечение было пару раз прервано настойчивыми просьбами о подзарядке. Вердикт: отличное соотношение "цена/качество" в своей категории.

Toshiba Satellite P10-s429

Процессор - Intel Pentium 4 2066 Мгц
Кэш - 512 Кб
Оперативная память - 512 Мб
Жесткий диск - 60 Гб (4200 об/мин)
Матрица - 15" WXGA (1280x800)
Звук -16 бит, встроенные стереодинамики Harman Kardon
Видео - NVIDIA GeForce FX Go 5100 (32 Мб)
Отсек MediaBay - нет
Привод - DVD-CDRW (встроенный)
Дисковод - внешний, USB; входит в комплект поставки
Клавиатура - 85/86 клавиш
Источник питания - 12-элементный литий-ионный аккумулятор
Ресурс автономной работы - примерно 2 часа
Порты - 3xUSB 2.0, IEEE 1394, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, LPT, VGA, Docking connector
COM-порт - нет
PC карты - один слот для карт PC Card типа II
Слоты для карт памяти -SD
Беспроводная связь - Wi-Fi (IEEE 802.11b) Intel PRO/Wireless 2100
Сеть - 10/100 Мбит/сек (Broadcom 440X)
Модем - 56K с поддержкой V.92
Указатель - TouchPad
Операционная система - Windows XP Professional
Вес (кг) - 3,6
Размер (ВхШхГ в см) - 4,3x36,1x27,4
Средняя цена - $1790

Первый взгляд

Еще один переносной развлекательный центр, на этот раз на базе P4. Отличается от M30 более слабой видеокартой, более мощным, но и более "прожорливым" процессором и наличием слота для чтения карточек памяти SecureDigital. Ну и, конечно же, дизайном.

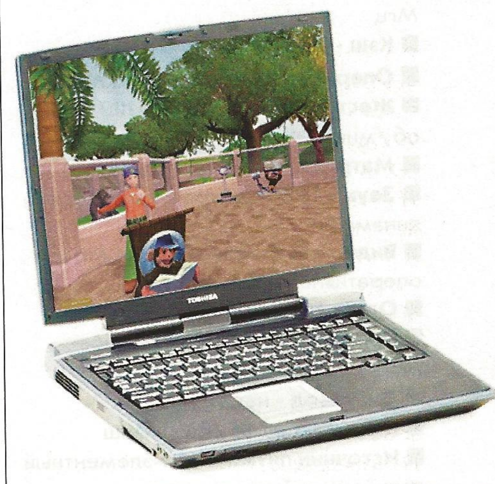
После теста

P10 чуть более увесист - почти 4 килограмма, а следовательно, далеко не всякому "по плечу". Плюс ко всему, использование "старого" CPU сокращает время его работы. Тем не менее, свои два часа он отрабатывает на "отлично". Вердикт: выбор фотографа, для геймера же слабоват.



Toshiba Satellite A20-s103

Процессор - Intel Pentium 4 2800 Мгц
Кэш - 512 Кб
Оперативная память - 256 Мб
Жесткий диск - 40 Гб (4200 об/мин)
Матрица - 15" XGA (1024x768)
Звук - 16 бит, встроенные стереодинамики
Видео - Trident CyberALADDiN-P4 (32 Мб)



Отсек MediaBay - нет
Привод - DVD-CDRW (встроенный)
Дисковод - нет
Клавиатура - 85/86 клавиш
Источник питания - 12-элементный литий-ионный аккумулятор
Ресурс автономной работы - примерно 3,5 часа
Порты - 3xUSB 2.0, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, инфракрасный порт, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, LPT, VGA, Docking connector
COM-порт - нет
PC карты - один слот для карт PC Card типа II
Слоты для карт памяти - SD
Беспроводная связь - нет
Сеть - 10/100 Мбит/сек (Broadcom 440X)
Модем - 56K с поддержкой V.92
Указатель - TouchPad
Операционная система - Windows XP Home Edition
Вес (кг) - 3,6
Размер (ВхШхГ в см) - 5,0x34,2x29,7
Средняя цена - $1500

Первый взгляд

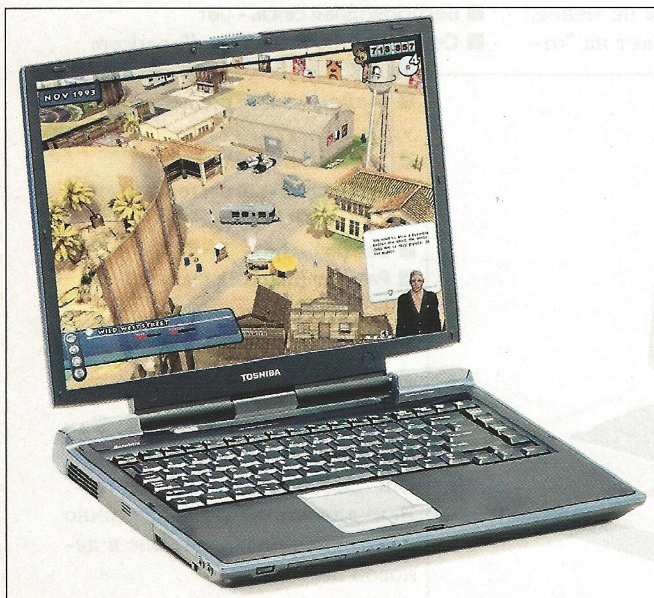
Твердый середнячок. Так называемый "бизнес-бук". Строгий дизайн, мощное "нутро". Вся для того, чтобы отлично послужить пользователю в деловой поездке.

После теста

Хороший ноутбук, как по производительности, так и по функциональности. Отработал 3 часа из 3,5 заявленных, потом начал "проситься" в электросеть. Несмотря на довольно слабую, хотя и не интегрированную, видеокарту, показал неплохие результаты в играх (не с максимальными настройками). Вердикт: бизнесмену - на заметку, непритязательному геймеру - в актив.

Toshiba Satellite A10-131

- **Процессор** - Intel Celeron 2500 Мгц
- **Кэш** - 256 Кб
- **Оперативная память** - 256 Мб
- **Жесткий диск** - 40 Гб (4200 об/мин)
- **Матрица** - 15" XGA (1024x768)
- **Звук** - 16 бит, встроенные стереодинамики
- **Видео** - встроенная, до 64 Мб из оперативной памяти
- **Отсек MediaBay** - нет
- **Привод** - DVD-CDRW (встроенный)
- **Дисковод** - нет
- **Клавиатура** - 85/86 клавиш
- **Источник питания** - 12-элементный литий-ионный аккумулятор
- **Ресурс автономной работы** - около 3 часов
- **Порты** - 2xUSB 2.0, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, инфракрасный порт, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, VGA, Docking connector
- **COM-порт** - нет
- **PC карты** - один слот для карт PC Card типа II
- **Слоты для карт памяти** - нет
- **Беспроводная связь** - нет
- **Сеть** - 10/100 Мбит/сек
- **Модем** - 56K с поддержкой V.92
- **Указатель** - TouchPad
- **Операционная система** - Windows XP Home Edition
- **Вес (кг)** - 2,8
- **Размер (ВхШхГ в см)** - 4,0x33,2x29,3
- **Средняя цена** - $1210



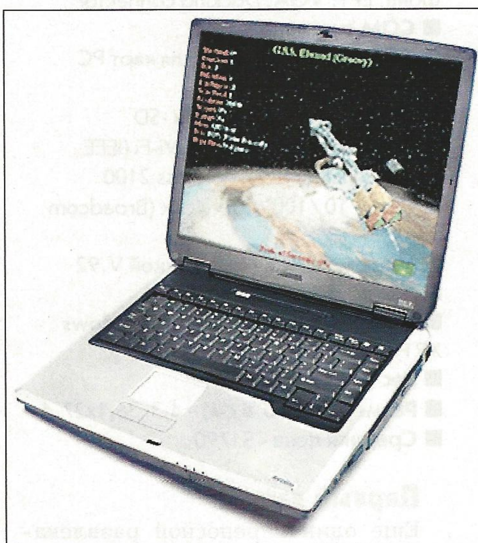
Первый взгляд

"Труженик". Относительно дешевый ноутбук, ориентированный главным образом на офисную работу.

После теста

По характеристикам близок к A20. Отличные результаты в офисных приложениях и простеньких играх, но для серьезных "перестрелок" не подойдет. Вердикт: офисный "путешественник".

Toshiba Satellite A45-s250



- **Процессор** - Intel Pentium 4 Mobile 2500 Мгц
- **Кэш** - 512 Кб
- **Оперативная память** - 512 Мб
- **Жесткий диск** - 60 Гб (4200 об/мин)
- **Матрица** - 15" XGA (1024x768)
- **Звук** - Analog Devices AD1981B; программный звук; встроенные стереодинамики
- **Видео** - встроенная, до 32 Мб из оперативной памяти
- **Отсек MediaBay** - нет
- **Привод** - DVD+RW (встроенный)
- **Дисковод** - нет
- **Клавиатура** - 85/86 клавиш
- **Источник питания** - 12-элементный литий-ионный аккумулятор
- **Ресурс автономной работы** - Около 4 часов
- **Порты** - 4xUSB 2.0, IEEE 1394, выход S-Video, RJ-45, RJ-11, аудиовход/выход, разъем для подключения микрофона, VGA, Docking connector
- **COM-порт** - нет
- **PC карты** - один слот для карт PC Card типа II
- **Слоты для карт памяти** - SD
- **Беспроводная связь** - Atheros IEEE 802.11g
- **Сеть** - 10/100 Мбит/сек
- **Модем** - 56K с поддержкой V.92
- **Указатель** - TouchPad
- **Операционная система** - Windows XP Home Edition
- **Вес (кг)** - 3,5
- **Размер (ВхШхГ в см)** - 4,8x33,5x29,7
- **Средняя цена** - $1770

Первый взгляд

Американский "старичок" все еще бодро держит позиции и не собирается сдаваться на милость молодежи. Отличная офисная машина с большим жестким диском и скоростным процессором.

После теста

Старый конь борозды не испортит, но и глубоко не вспашет... Хотя нет, последнее к A45 не относится. При среднем времени работы от батарей 3,7 часа, ноутбук способен порадовать высокой скоростью и возможностью записи на DVD. Устав же от трудов праведных, можно позволить себе расслабиться и скоротать время за фильмом или поиграть в нетребовательную к видеоподсистеме игру, например, в Civilization III. Вердикт: ноутбук для дома.

Итоги

Из изложенного выше можно сделать два вывода: мобильный ПК, прежде всего, предназначен для офисной работы, но ничто не мешает нам превратить этого скучного "трудягу" в развлекательный центр. Ноутбук - это мир компьютерных игр, который всегда с тобой.

В номинации "Мобильный развлекательный центр" побеждает ACER Aspire 2003WLMi.

В номинации "Самый красивый" - ACER Ferrari 3000.

Выбор редакции - HP/Compaq nc6000 - отличное соотношение "цена/качество", ноутбук на все случаи жизни.

Ну и, конечно, "Самый-самый" - ACER Aspire 1705SMi - мощный развлекательный центр, отличная замена настольному ПК и просто самый мощный ноутбук в тесте (хотя и жутко тяжелый).

Редакция благодарит ЗАО "АЛАС" за предоставленные для тестирования ноутбуки и лично Белову Ханум за всестороннюю помощь в написании данной статьи.

Н

РЕИНКАРНАЦИЯ

Борис ЖДАНОВ

В начале прошлого года на рынке графических чипов произошел переворот. Компания ATI обошла своего извечного конкурента корпорацию NVIDIA и первой выпустила на рынок видеокарты нового поколения, полностью совместимые с DirectX 9.0. Помимо этого, топ-модель новой линейки графических ускорителей ATI Radeon 9700 Pro, построенная на видеочипе R300, оказалась самой быстрой видеокартой в мире. На этом же чипсете (R300) были созданы еще три видеокарты: Radeon 9500, Radeon 9500 Pro и Radeon 9700. Первые две позиционировались как видеоадаптеры среднего ценового диапазона, а Radeon 9700 и Radeon 9700 Pro - высшего. У карт 9700 и 9700 Pro ширина шины памяти была 256-bit, у всех 9500 Pro - 128-bit, а вот карты 9500 были, как с 256-, так и со 128-битной шиной. По дизайну платы, 9500 определенной модели полностью повторяли 9700 Pro, именно у таких плат была 256-битная шина памяти. Radeon 9500 и Radeon 9500 Pro имели по четыре графических конвейера по одному текстурному блоку в каждом, а у Radeon 9700 и Radeon 9700 Pro их было восемь. То есть все различие между Radeon 9500 и Radeon 9700 Pro только в том, что в 9700 Pro было на четыре конвейера больше (при этом не забываем о разнице в тактовых частотах). Наиболее пытливой части пользователей (приятно отметить, что это были наши соотечественники) удалось решить задачу превращения 9500 в 9700 Pro. Оказалось, что для подключения (или разблокировки) еще четырех конвейеров достаточно перепаять всего лишь один резистор! При наличии определенного навыка работы с паяльником можно было из видеокарты стоимостью около $170 получить карту ценой в половину килобакса ($500), и производительность переделанной карты соответствовала 9700 Pro.



В то время это была сенсация. За картами, поддающимися переделке, началась настоящая охота (следует отметить, что можно было переделать только видеокарты, имеющие по 128 Mb видеопамяти). Radeon 9500, обладающий "правильным" дизайном, но 64-метровый, переделке не поддавался. Как известно, бесплатный сыр бывает только в мышеловке, бОльшая часть переделанных видеокарт либо выдавала картинку с артефактами, либо работала нестабильно, либо эти карты не могли работать на штатных для 9700 Pro частотах. Горечь пилюли подсластило известие о том, что подключить заблокированные конвейеры можно не только перепайкой, но и путем установки "пропатченных" драйверов. При таком методе "разлочки" гарантия на девайс сохранялась полностью, потому что на самой карте следов переделки не оставалось.

Когда у ATI сменился модельный ряд видеокарт, 9500 был снят с производства, ему на смену пришел Radeon 9600.

Эта карта уступала 9500 по всем игровым тестам, правда, в самих играх разница в производительности была не так заметна. К сожалению, 9600 переделать в 9800 Pro было невозможно. Новая линейка видеокарт от ATI выглядела следующим образом: Radeon 9200, Radeon 9600, Radeon 9800, карты среднего и верхнего ценового сегмента имели модификации SE и Pro. Индексом SE маркируются урезанные и соответственно более дешевые версии видеокарт, а версия Pro наоборот обозначает разогнанную производителем модификацию. Видеокарты 9600 и 9800 были построены на новом чипе - R 350.

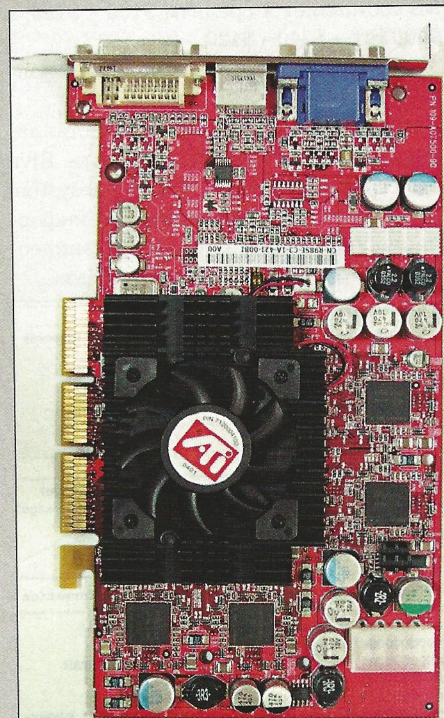
В новом модельном ряду весьма привлекательно по соотношению "цена/качество" выглядела Radeon 9800 SE.

Чуть позже были выпущены карты с индексом XT, еще более быстрые, чем версии Pro, они были основаны на следующем чипсете - R 360.

ХАРАКТЕРИСТИКИ 9800SE

Чипсет - ATI Radeon 9800 SE (R350), частота работы 378 MHz
Память - 128 Mb, эффективная частота работы 680 MHz
Ширина шины памяти - 256 bit
RAMDAC - 2x400 MHz, 10 бит на канал
Поддержка API - DirectX 9.0, OpenGL 2.0
Интерфейс - 15-пиновый коннектор D-Sub, DVI-I, TV out, S-Video
Максимальное разрешение - 2048x1536
AGP - 4x, 8x

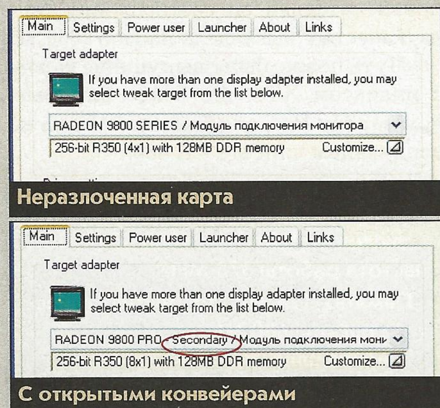
По дизайну некоторые 9800 SE повторяли 9800 и легендарного 9500, что сразу заронило смутную надежду.



Карты с таким дизайном поддаются переделке

Еще одно различие между 9800 SE и 9800 состояло в том, что у 9800 SE было четыре конвейера, а у 9800 (и 9800 Pro) их было восемь. Вырисовывалась интересная картина: дизайн плат совпадает, разница в четыре конвейера, неужели повторяется история с 9500-9700 Pro? Были предприняты попытки переделать 9800 SE в 9800 Pro, и они увенчались успехом! После установки пропатченных драйверов у

9800 SE появлялись "отсутствующие" четыре конвейера, карта определялась тестовыми программами как 9800 Pro, скорость работы была на соответствующем уровне.



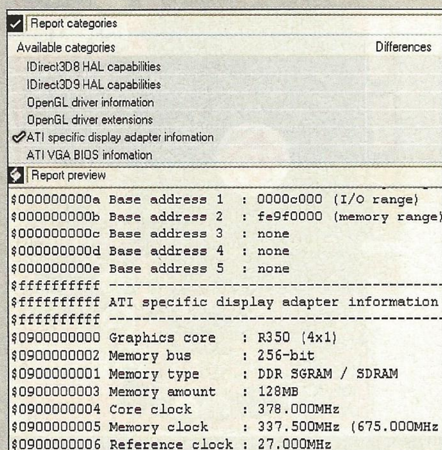
Неразлоченная карта

С открытыми конвейерами

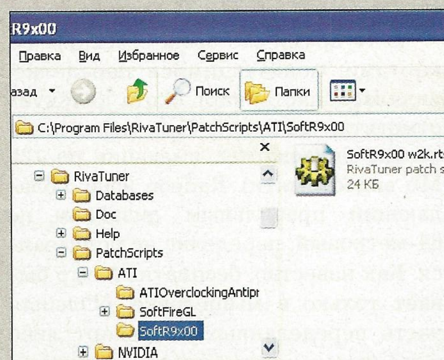
Точно так же, как и с 9500, не все переделанные видеокарты нормально работали. Процент успешно переделанных 9800 SE был значительно меньше, чем у 9500. Но сенсацией с большой буквы эта новость не стала, ничего принципиально нового открыто не было, но наибольший интерес представляет не столько новизна, сколько те возможности, которые может дать такая переделка. На данный момент стоимость 9800 SE составляет в среднем $150 - $180, а 9800 Pro - $240 - $420.

Теперь о том, как разлочить конвейеры.

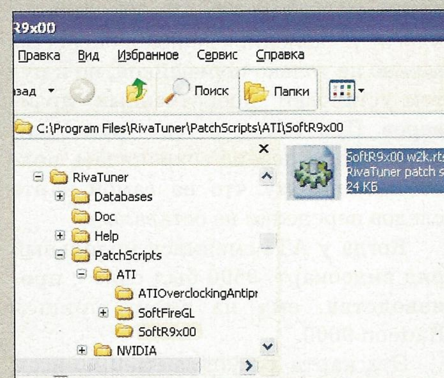
После установки карты и инсталляции драйверов нужно запустить Riva Tuner и на вкладке Graphics subsystem diagnostic report сформировать информационный отчет о свойствах видеоадаптера, установленного в системе.



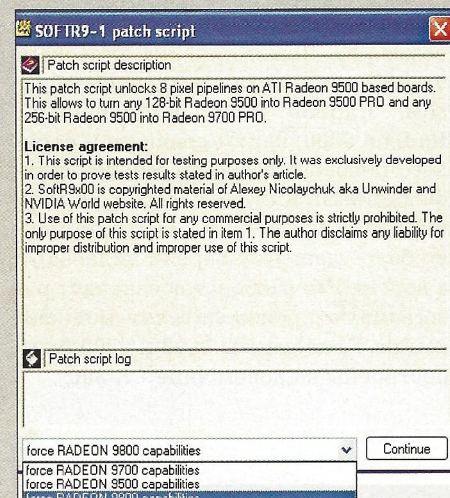
Затем нужно установить или уже пропатченные драйвера, или обычные драйверы и пропатчить их с помощью Riva Tuner. В папке **Riva Tuner** находим папку Patchscripts, в которой открываем папку ATI, в ней открываем папку SoftR9x00.



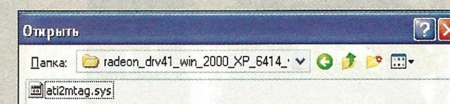
Запускаем файл SoftR9x00 w2k.rts для Windows XP/2000 или SoftR9x00 w9x.rts для Windows 9x.



Выбираем модель нужного адаптера.

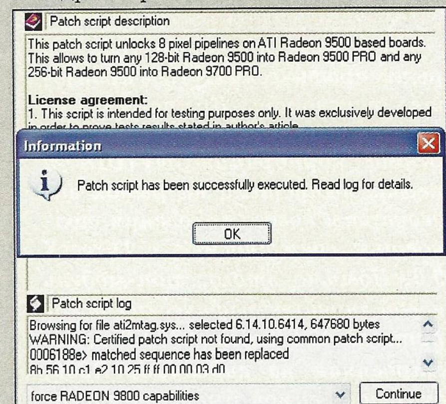


Указываем директорию, куда инсталлировали драйвера, и выбираем указанный файл.

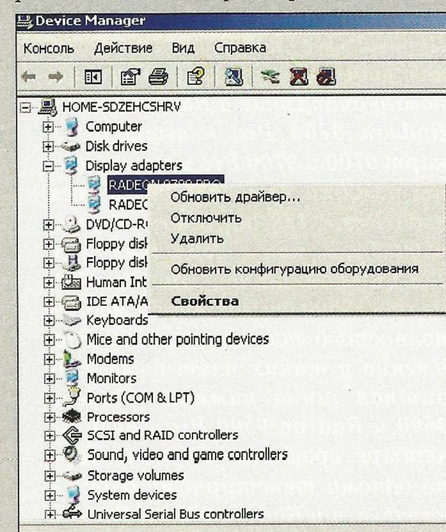


Драйвера успешно пропатчены.

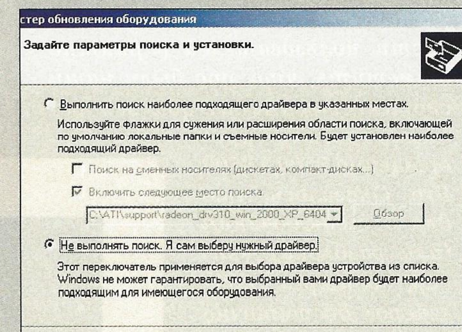
Теперь устанавливаем пропатченные драйвера.



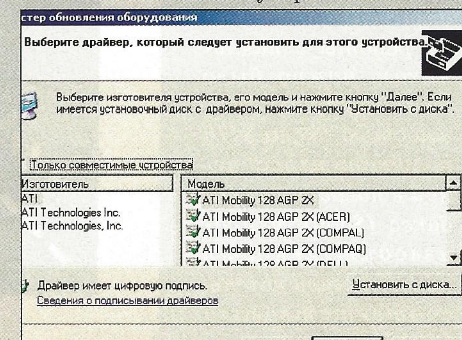
В свойствах системы выбираем видеоадаптер, в контекстном меню выбираем - "обновить драйвер".



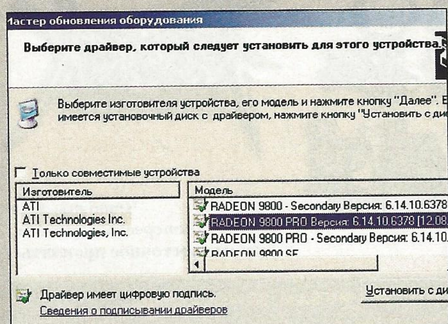
Отказываемся от автоматической установки, выбираем установку из указанного места. Расположение необходимого драйвера придется указать самостоятельно.



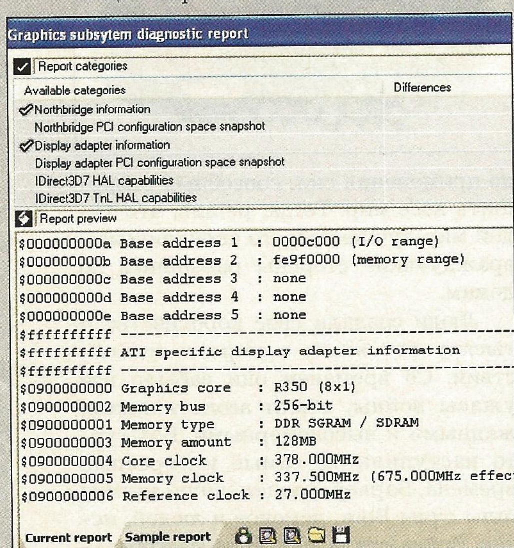
Снимаем галочку "показывать только совместимые устройства".



Выбираем драйвер того адаптера, в который хотим превратить свою карту, в данном случае - 9800 Pro.



Жмем "Далее"; предупреждение о том, что данное оборудование не тестировалось на совместимость с Windows XP, игнорируем. После установки драйвера и перезагрузки системы снова запускаем Riva Tuner. Должна наблюдаться следующая картина:



Видим восемь конвейеров вместо четырех.

Сразу же запускаем 3DMark 2003. Видеокарты данного семейства лучше тестировать именно этой версией бенчмарка.

Если при прохождении тестов на экране наблюдается что-либо, подобное изображенному на приведенных скриншотах, то девайс попался неудачный.

КОНФИГУРАЦИЯ ТЕСТОВОГО СТЕНДА

CPU - Pentium 4 2,4 GHz, FSB 800, Hyper Treading - enabled
Mother Board - GA-i8PE1000, Intel 865PE
Память - 2 модуля TwinMOS 512 Mb DDR 400
HDD - IBM DeskStar 120GXP, 80 Gb
Блок питания - InWin 300Вт
Windows XP Professional + SErvice Pack 1
SVGA Driver - Catalyst 4.1; Catalyst 4.4; Forsage 41
DirectX 9.0b
Тестовый пакет - 3DMark 2001, patch 330; 3DMark 2003

В таком случае следует деинсталлировать пропатченные драйвера и установить заново непатченную версию.





Перед попыткой разлочки конвейеров следует запастись еще одной заведомо рабочей видеокартой. Если после разблокировки конвейеров система не сможет стартовать, то следует 9800 SE заменить резервной картой и после загрузки системы удалить все драйвера ATI. Ну а если разлоченный видеоадаптер будет работать нормально, то прирост очков в 3DMark составит порядка полутора тысяч. Встречаются карты 9800 SE, построенные на чипе R 360, их можно попытаться переделать в 9800XT, которая на сегодняшний день является самой быстрой видеокартой. (FX 6800 в широкой продаже еще пока не появилась, а разогнанные оверклокерами экземпляры видеокарт сравнивать не очень корректно).

Оборудование для тестирования предоставлено компьютерным салоном "ПОРТОС".

Н

Андрей ИВАНОВ

По призыву Тристана Третьего





*Чтоб ты жил
в интересные времена.*
Древнее восточное проклятье

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **Gravity Interactive** ★ Разработчик **Gravity Interactive** ★ Рекомендуется **P3 700 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32Mb)**
★ Сайт **http://iro.ragnarokonline.com**

Азиатские MMORPG, одержав безоговорочную победу у себя дома, начали крестовый поход на Европу и Америку. В этой войне на своей территории терпят поражение даже такие гиганты, как Star Wars Galaxies и Dark Age of Camelot. По количеству подписчиков первая тройка самых популярных в США MMORPG на начало этого года выглядела следующим образом: на первом месте с огромным отрывом расположился шедевр японских мастеров - Final Fantasy XI; за ним - старичок EverQuest. А вот на третьем месте, немного опередив Star Wars Galaxies, герой этой статьи, кореец по происхождению, Ragnarok Online, созданный по мотивам манги от Lee-Myon Jin. Обратите внимание на то, что по-русски его название произносится как "Рагнарек".

Стартовав в 2002 году, Ragnarok Online успел собрать у себя на родине порядка шестисот тысяч подписчиков, что считается весьма хорошим результатом для любой европейской или американской онлайновой игры. В два раза меньше игроков в "Рагнарек" живут в Японии. Но самая огромная армия почитателей этой игры расположилась в Тайване – около двух миллионов подписчиков. Там его популярность настолько высока, что Gravity решила выпустить аниме-сериал, повествующий о приключениях персонажей в мире Ragnarok Online.

Пройдя обкатку на азиатском рынке, "Рагнарек" появился в США и Европе, набрав несколько меньшее, чем у себя на родине, число подписчиков. Что, впрочем, не помешало ему стать одной из самых популярных MMORPG, при этом практически не появляясь на страницах игровой прессы.

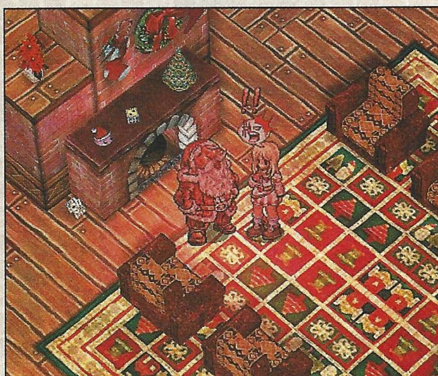


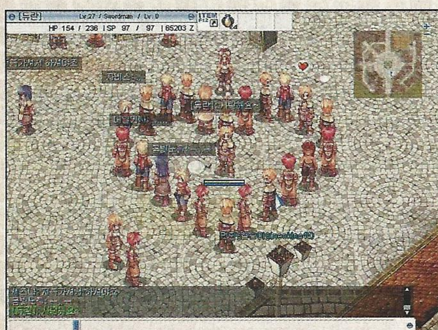
История, старая как мир...

Именно так можно сказать о сюжете Ragnarok Online. Мы слышали это в бесчисленном количестве игр, которые в основной своей массе принадлежали к славному роду аркад. Если изложить в одном предложении, то получится так: сначала все было хорошо, но вдруг стало совсем плохо и теперь надо спасать положение. В полной же версии история звучит следующим образом.

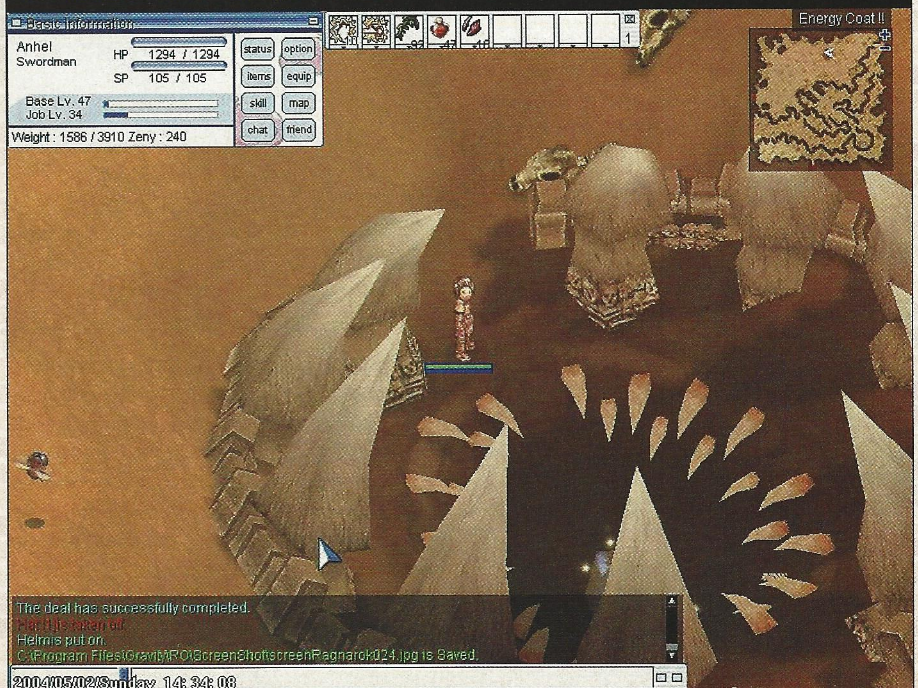
Давным-давно в мире Мидгарда бушевала нескончаемая война между Богом, людьми и демонами. Никто не мог взять верх, даже когда дело дошло до применения сил, способных разрушить весь мир. Тогда, решив, что худой мир лучше доброго апокалипсиса, враждующие стороны разошлись по домам.

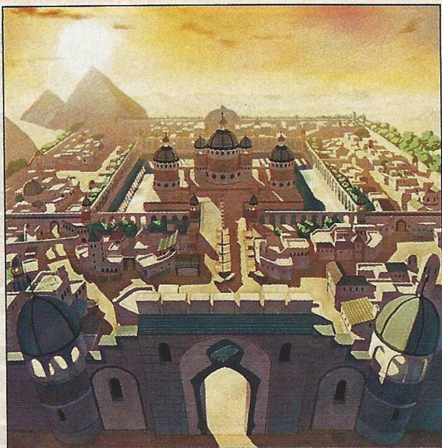
Люди создали свое королевство и тысячу лет жили в мире и спокойствии. Со временем они забыли все ужасы войны, стали эгоистичными, жадными и высокомерными. Вот тут-то наступили те самые интересные времена. Барьер, разделявший многие годы силы Бога, демонов и людей, исчез. Война стала медленно разгораться с новой силой. К тому же участились всякие природные катаклизмы, что никак не могло обрадовать жителей королевства.

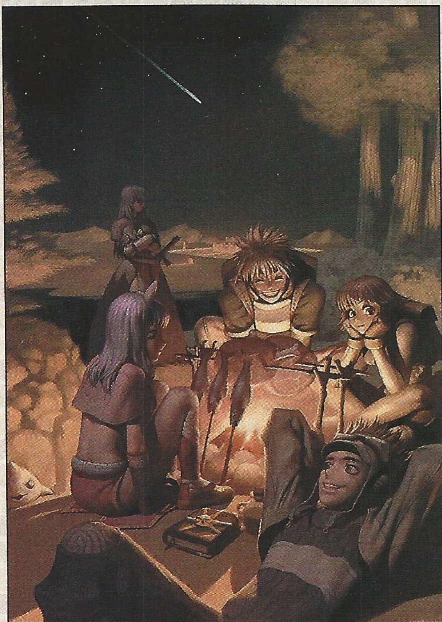




Чем-то напоминает "Звездные войны"











Тогда король людей Тристан Третий объявил о наборе рекрутов, чтобы найти древний артефакт Ymir, который хранил мир все эти годы. Правда, в настоящее время уже никто не знает, что же представлял собой этот артефакт, а уж о том, где он находится, и речи даже не идет.

Самые смекалистые читатели уже наверняка поняли, что именно на плечи игроков и выпадают битвы с монстрами и поиски артефакта. Что мы уже не раз проделывали, правда, по большей части, в одиночку.

Любителям аниме посвящается

Достаточно своеобразно выглядит техническое исполнение Ragnarok Online. Его внешний вид способен заставить прослезиться от умиления отаку *(продвинутого фаната аниме - прим. ред.)*, а анимефоба убежать подальше от монитора, громко ругаясь. Все персонажи и монстры в игре - будто прямиком из японского мультфильма, причем выполнены они в стиле чиби (это когда художники совсем уж вольно обращаются с пропорциям тел, и фигурки героев больше напоминают детские игрушки).

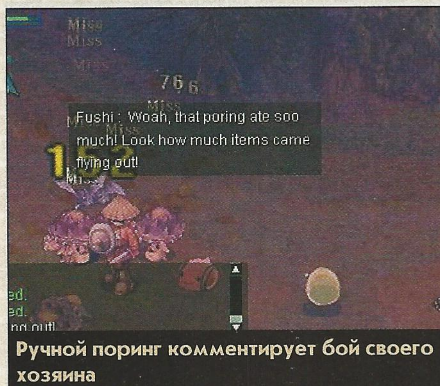
Все персонажи и монстры - это спрайты, правда, прекрасно нарисованные. При том, что сам мир честно трехмерен и полигонален. Подобное сочетание выглядит достаточно красиво и весьма своеобразно. А самое главное – благодаря такому трюку системные требования Ragnarok Online очень умерены по сравнению с другими современными MMORPG, которые хотят для нормальной работы что-то типа P4 2,4 ГГц. Это делает "Рагнарек" весьма выгодным для владельцев слабеньких компьютеров.

Что же до звукового оформления, то оно под стать графическому. Если обратиться к музыке, то ее запись для подобных игр, на мой взгляд, это самое неблагодарное дело. Ибо, как хороша она ни была, ее отключают практически всегда в первые полчаса игры. Ибо раздражает и отвлекает. Тут большее внимание всегда уделялось звукам. Превосходно выполнены шумы: щебет птиц в лесу, кваканье лягушек на болоте, вой ветра, шелест пересыпающегося песка в пустыне, плеск воды в небольшой речушке и прочее. Все это крайне реалистично и может быть использовано вместо дисков с записью звуков природы для успокоения нервной системы.

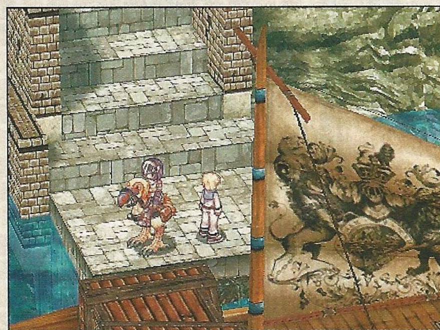
А вот то, что издают монстры, в большей своей массе тянет на нечто, напоминающее "ня", "ню" или "тю". Это ни в коей мере не означает, что монстры озвучены плохо. Совсем наоборот. Вы никогда не спутаете злобное сопение орка с топаньем Пеко Пеко или ворчанием гоблина. Каждый монстр обладает своим, уникальным набором звуков, по которым всегда безошибочно можно определить, что за живность окружает вас. Вот только звучат они так же "мультяшно", как и выглядят.

За родину, за Мидгард!

Ragnarok Online всецело ориентирован на работу игроков в партии. К этому подталкивает не только ролевая система, со множеством классов (вся ценность которых проявляется именно в партиях), но и экономическая система. В Ragnarok Online проблема вечной нехватки денег в начале игры чувствуется куда острее, чем во многих других MMORPG. При том что новичок продает собранный с мобов лут буквально за копейки, оружие и броня стоит тысячи, а то и десятки тысяч. В условиях такого катастрофического безденежья идея объединяться игро-



Ручной поринг комментирует бой своего хозяина


Рыцарь на боевом Пеко Пеко


Сейчас она должна спросить: "Милый, ради меня ты спрыгнешь с обрыва!"

кам определенных классов должна приходить сама собой, ибо в этом скрыты многие плюсы. Так, например, мечник, объединившись с послушником, может сэкономить не одну тысячу местной валюты зени на целебных напитках благодаря возможности послушника исцелять. Послушник же, не особо сильный физически, получает стабильный прирост опыта от убитых мечником мобов. И что главное - всем хорошо.

Собственно говоря, совместные поиски приключений на пятую точку - это единственное, чем можно заняться в Ragnarok Online, кроме упорного соло-манчкинизма. Система крафтинга и выдачи квестов находится на зачаточном уровне. И если два класса крафтеров в игре все же есть (пусть на них и придется долго и упорно качаться), то вот с квестами настоящая беда. Уж на что, казалось бы, глупее квестов из "Сферы" типа "пойди-ка на другой конец галактики и убей там Злобошмыга, за что тебе дадут смешную сумму денег" придумать что-либо сложно. Но оказалось, это вполне по силам корейским разработчикам. Если тесты на профессиональную пригодность в гильдиях достаточно забавны и интересны, то остальные задания сводятся к тому, что NPC, давшему квест, надо принести набор разнообразных предметов, за которые он наградит вас каким-нибудь другим предметом или квестовым умением. Как понимаете, такая ситуация не может вызывать восторга.

Тут бы мог спасти положение PvP, но его как такового тоже нет. Да, есть арена, на которой (и только на ней!) проходят бои игроков между собой. Но это дело сугубо добровольное, к тому же требующее финансовых вложений, так как вход на арену стоит пятьсот зени. К тому же это мероприятие связано с риском потери вещей и опыта, да и допускают до PvP боев только с тридцать первого уровня.

Еще есть войны гильдий за замки, но проблема в том, что подобные мероприятия идут в строго отведенное время. Да и в солидные гильдии, которые способны побороться за замок, берут персонажей с уровнем никак не ниже пятидесятого.

Еще одним развлечением в мире Ragnarok Online может стать исследование просторов Мидгарда. Это весьма увлекательное времяпрепровождение с учетом того, что посмотреть действительно есть на что. На севере Мидгарда стоит вечная зима, со снеговиками-убийцами, одноглазыми дедами-морозами (почему-то их всех зовут Антонио) и прочими подобающими монстрами. В средней полосе, наиболее благоприятной для начинающих игроков (там же находится и столица королевства – Пронтера), хватает, как прекрасных полей, так и труднопроходимых лесов с гоблинами и орками. На юге великая пустыня, кишащая скорпионами, злобными кактусами и песчаными людьми. Там же, кстати, можно встретить пирамиду и сфинкса, очень похожих на древнеегипетские. Каждая территория населена уникальным бестиарием. Всего же монстров в игре сотни, а то и тысячи. Причем Gravity Interactive, хоть и прибегали к излюбленному всеми девелоперами принципу цветовой дифференциации штанов, но особо этим не злоупотребляли.

Прибавьте сюда пару таких уникальных мест, как фабрика по произ-

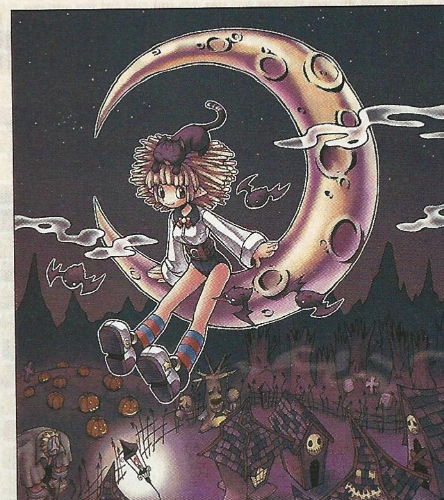
Тепло ли тебе, девица?



Знаменитый Bowling Bash рыцарей в деле







водству игрушек для Санта-Клауса, во дворе которой скачут поринги в красных колпаках. Рабочие эльфы там немного сошли с ума и атакуют всех, но ведь это не повод уйти и не взять себе парочку подарков? Или же затонувший пиратский корабль, несметные сокровища которого охраняют скелеты и призраки погибшей команды.

Не стоит забывать и о десяти уникальных городах. Тут и монументальные сооружения столицы королевства Пронтеры, и заснеженный Льют, и построенный посреди пустыни Моррок, напоминающий творения арабских архитекторов. В общем, есть на что посмотреть и куда сходить.

Я хочу пикачу!

Еще одной формой развлечения в Ragnarok Online является возможность завести себе ручного монстра. Занятие это хлопотное и весьма дорогостоящее, но все любители разного рода тамагочей от него просто без ума. Весь секрет в том, что практически для каждого монстра в игре есть предмет, с помощью которого его можно приручить.



Его надо холить, лелеять и вовремя кормить. Если все это делать правильно, то со временем пойманный монстр не просто будет бродить везде за вами, но и воспылает страстной любовью. Выражается это в том, что он начнет посылать вам различные смайлики и без умолку трепаться, комментируя происходящее вокруг. Иногда он может и атаковать вашего противника, хотя толку от этого немного. Впрочем, это не относится к соколу охотника. Тот хоть и не разговаривает со своим хозяином, но не просит еды. К тому же является грозной боевой силой, на основе которой строятся некоторые умения охотника.

В общем, толку от ручных монстров никакого, если вас, конечно, не приводит в экстаз мысль о том, что за вами по пятам будет бегать милый белый кролик или злобный пустынный волк.

Под занавес

Мир Ragnarok Online огромен, и на его изучение уйдут месяцы. Даже путешествуя по нему персонажем сорок восьмого уровня, я видел не более одной пятой всех локаций (во многих меня просто убьет первый же монстр) и не участвовал в таких забавах, как войны гильдий и борьба за ценный минерал империум. Однако все, что я видел, оставило самые положительные впечатления. И огромный мир для исследования, и вылазки в партии (или в одиночку) в подземелья – все это каким-то магическим образом сглаживает практически полное отсутствие квестов, PvP и какого-либо вразумительного крафтинга (то есть того, для которого не нужно лезть в бой). Скандинавский армагеддон в корейской интерпретации получился весьма забавным.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	7.8
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆	
КОНЦЕПЦИЯ	★★★★★★★★☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	

Возможность жениться в игре также предусмотрена, о возможности развода редакции "Навигатора" пока ничего не сообщали



Андрей ИВАНОВ

Краткое пособие для новичка, который...

хочет стать крестоносцем, наездником на боевой птице, священником, вором или - на худой конец - танцовщицей



От редакции: перед вами очень краткое пособие для тех, кто собирается ближайшие две недели рубить и заколдовывать монстров во вселенной Ragnarok Online. Если у вас есть DVD, то помимо самой игры, вы найдете там полую версию нашего пособия с подробным разбором классов и описанием всех скиллов, если у вас нет DVD, то покупайте.

У персонажа имеются следующие параметры:

STR – физическая сила, отвечает за мощь физической атаки. Рекомендовано увеличивать этот показатель для вора (Thief), мечника (Swordsman), послушника (Acolyte) и купца (Merchant);

AGI – проворность, отвечает за уклонение от ударов и скорость физической атаки. Рекомендовано увеличивать этот показатель для вора (Thief), мечника (Swordsman), мага (Mage), купца (Merchant);

VIT – живучесть, отвечает за показатель DEF by VIT (смотри ниже) и максимальное количество хитпоинтов персонажа. Рекомендовано увеличивать этот показатель для мечника (Swordsman) и послушника (Acolyte);

INT – интеллект, увеличивает силу магических атак, максимальный уровень sp (мана) и защиту от магии. Рекомендовано увеличивать этот показатель для мага (Mage) и послушника (Acolyte);

DEX – ловкость, увеличивает шанс попасть по противнику. Для лучников отвечает за наносимые повреждения, а для магов – за скорость прочтения заклинаний. Рекомендовано увеличивать этот показатель для лучника (Archer), мечника (Swordsman), вора (Thief), послушника (Acolyte) и купца (Merchant);

LUK – удача, отвечает за шансы нанесения критических повреждений. Рекомендовано увеличивать этот показатель для лучника (Archer), купца (Merchant) и вора (Thief).

Прежде чем раскидывать очки, стоит решить, какой будет первая профессия вашего персонажа (а мы вам в этом поможем). Все параметры, конечно же, прокачать не удастся, поэтому выберите два, максимум три, которые рекомендованы для выбранной вами профессии.

С чего начать?

Теперь стоит присмотреться к интерфейсу и понять, как всем этим управлять. Камера жестко закреплена на вашем персонаже, который всегда будет находиться в центре экрана. Ее можно вращать, зажав правую кнопку мыши, масштабировать изображение, вращая колесико, а также менять угол наклона камеры, зажав **Shift** и вращая колесико. Клики левой кнопки выполнят практически всю остальную работу. Так, один раз кликнув по земле, вы переместите вашего героя в эту точку, однако удобнее просто зажать кнопку и водить по экрану курсором – персонаж будет следовать за ним. Клик на монстре отвечает за удар, но и тут есть одна хитрость – гораздо проще, зажав **Ctrl**, кликнуть на монстре. Тогда ваш герой будет самостоятельно избивать монстра до победного конца (вашего или его).



Теперь давайте познакомимся с характеристиками героя. Для этого нажмите **Alt+A** или кнопку *status* в основном меню. Появится таблица со статистикой, в ней, кроме параметров, о которых говорилось в разделе создания персонажа, есть еще целая куча разных величин. Рассмотрим их подробнее.

Atk – сила физической атаки, состоит из двух цифр. Первая складывается из повреждений, наносимых оружием и параметра **STR**. Вторая цифра – это дополнительное повреждение от оружия.

Matk – сила магической атаки, является собой некий диапазон (минимальное и максимальное значение). Зависит от параметра **INT** и посоха, которым могут пользоваться персонажи-маги.



Hit – вероятность вашего попадания по противнику вашего уровня. Зависит от показателя **DEX**.

Critical – вероятность (в процентах) нанесения критического повреждения. Зависит от параметра **LUK**.

DEF – защита от физических атак, состоит из двух цифр. Первая – это бонус брони, указанный в процентах. Вторая – бонус от параметра **VIT** (так же именуется, как **DEF by VIT**), выражен в единицах. При расчете повреждений из параметра **Atk** атаковавшего вычитается параметр **DEF** обороняющегося. Разница и является нанесенным ущербом.

MDEF – магическая защита, состоит из двух цифр. Первая – это бонус брони, указанный в процентах. Вторая – бонус от параметра **INT**, выражен в единицах. При расчете повреждений из параметра **Matk** атаковавшего вычитается параметр **MDEF** обороняющегося. Разница и является нанесенным ущербом.

Flee – это ваш шанс увернуться от атаки противника.

Aspd – скорость вашей атаки. Максимальное значение этого параметра – 200, а минимальное – 100. Зависит от параметра **AGI**.

Status Point – показывает количество свободных статус пойнтов, которые можно потратить на улучшение характеристик персонажа.

Guild – название гильдии, к которой вы присоединились.

В левом верхнем углу экрана расположено основное меню управления. Кроме кучи кнопок, открывающих ин-

вентарь, куклу для переодевания и прочего на нем присутствуют четыре главных индикатора: количество хитпойнтов и спелпойнтов, а также две полоски, плавно заполняющиеся по мере вашей борьбы с монстрами. Верхняя из них показывает, сколько осталось до очередного base уровня, а нижняя – до job уровня.

Тут стоит обратиться к ролевой системе "Рагнарока". Она весьма оригинальна, хотя достаточно часто встречается в корейских играх. Как и в любом другом MMORPG, тут за убийство мобов игрок получает опыт (*exp*). При переходе на новый уровень вам дается некоторое количество статуспойнтов, которое можно потратить на увеличение основных характеристик вашего персонажа. Все как обычно, однако за убийство моба дается и опыт профессии (*jexp*), который идет на увеличение job уровней. При переходе на новый job уровень вам выдается только один skill-поинт. Его можно потратить на приобретение и улучшение различных приемов, заклинаний и способностей. При достижении определенного job уровня вам откроется возможность сменить свою профессию.

После того, как вы выучите девятый уровень basic skill, придет время выучить первую профессию. На выбор у вас есть мечник (swordman), послушник (acolyte), вор (thief), купец (merchant) и маг (mage). Для того чтобы сменить профессию, надо пройти определенный тест, который дает глава соответствующей гильдии.

Этих знаний должно вполне хватить на первых порах.

Юному монстроводу

Для начала задайте себе вопрос, сможете ли вы прокормить своего питомца. Это весьма важно, так как обходиться зверек будет вам не в одну тысячу зени в день при регулярном кормлении (есть он хочет примерно каждые 10-15 минут реального времени), а при нерегулярном велика вероятность того, что он от вас просто сбежит.

Если все же вы отважились на приручение какой-нибудь зверюшки, то это можно сделать двумя путями – купить яйцо у торговца либо самому попытаться поймать кого-либо. Первый способ гораздо легче, но требует серьезных денежных вложений, так как яйца дешевле 10 тыс. зени купить просто нереально. Если же вы решили сами раздобыть яйцо, то для начала стоит узнать, при помощи какого предмета его можно раздобыть. Например, для порингов это unripe apple. Раздобыв зеленое яблоко (не продается в NPC-магазинах, его можно только купить у других игроков или найти в луте), можно выходить на поиски поринга. Найдя подходящий экземпляр, лучше его несильно стукнуть, чтобы привлечь внимание и не дать убежать в самый ответственный момент. Теперь стоит открыть инвентарь, сделать двойной клик на unripe apple, после чего курсор превратится в прицел. Наведите его на поринга и нажмите на левую клавишу мыши. На экране появится своеобразная слотовая машина, которая определяет, повезло вам с поимкой или нет. Если повезло, то в инвентаре появится яйцо. С учетом того, что шансы поймать любого монстра весьма невысоки (максимум 25%), не удивляйтесь, что с первого раза у вас может ничего не получиться.

Когда же вы получили долгожданное яйцо и решили вывести из него питомца, то озаботьтесь наличием инкубатора (**Pet Incubator**), который можно купить или попытаться выбить из монстра **Eggyra**.

Для того чтобы вывести своего питомца, нужно открыть инвентарь и совершить двойной клик на инкубаторе. Перед вами появится список имеющихся у вас яиц. Выберете нужное, и у вас тут же появится свой ручной монстрик.

Теперь кликнув на нем, получите меню, в котором есть следующие пункты:

★ **Check The Pet Status** - откроет меню статуса. Там указаны показатели преданности и голода. Преданность должна быть как можно выше, для чего надо регулярно кормить монстрика, при этом не перекармливая (лучше всего давать ему еду только тогда, когда значение голода достигает уровня *hungry*);
★ **Feed a Pet** - покормить питомца;
★ **Perfomance** - монстрик будет выполнять различные трюки;
★ **Equip/Uneqip Accessory** – надеть/снять аксессуар (рюкзак, например);
★ **Return to the Egg Status** - вернуть питомца в яйцо (при этом аксессуар остается на питомце).



Полезные советы

1) Гораздо выгоднее можно приобрести вещь у купцов, чем в магазине у NPC. Поэтому периодически заглядывайте в магазинчики купцов-людей (комиксообразное облачко над головой купца с мешочком денег и какой-либо надписью). Только у них можно приобрести многие вещи, в частности улучшенное оружие и микстуры. Но будьте осторожны – купцы могут продавать вещи и по завышенным ценам.

2) Есть определенные товары, которые всегда пользуются повышенным спросом. На первых порах к ним относятся empty bottle. Не продавайте их в магазине NPC. Их вполне можно продать игрокам по цене в 30-40 зени за бутылку, что гораздо выгоднее, чем те жалкие три зени, которые предлагают за нее NPC.

3) Часто в магазинах (особенно оружейных) можно встретить торговцев, предлагающих купить вам вещь со скидкой или продать вашу вещь с наценкой. Они, конечно, возьмут некий процент (обычно 5%) себе за услуги, но вы все равно сэкономите или выиграете некую сумму. Особенно это хорошо при покупке/продаже дорогостоящего оружия или брони.

4) Прокачиваться лучше всего в подземельях, так как там количество монстров гораздо выше, чем на поверхности.

5) Если вам повезло выбить из моба какое-нибудь оружие, то вы не сможете его использовать, пока не идентифицируете. Для этого надо купить лупу (Magnifier) в магазине Kit Shop (есть в любом городе). Сделайте двойной клик левой клавишей на лупе, и у вас откроется список всех предметов, которые можно идентифицировать. После использования лупа исчезнет.

REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER-BENDER

Илья ПОЛЯКОВ

Рекс и Духи

★ Жанр Adventure ★ Издатель MicroProse Software. Inc
★ Разработчик MicroProse Software. Inc ★ Дата выхода 1992 год

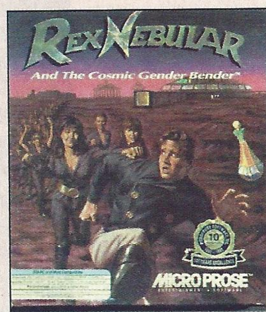
У человечества две беды - Дураки и Дуры.
Горькая правда

Фрейд был крайне прозорлив. Зигмунд рыл жирную землю непознанного, умело выкорчевывая корявые пни истины. Виртуозно разложил природу всех человеческих проблем на прилежно обструганные дубовые полочки. Фаллический символ, либидо, секс, смутный объект вожделения... Крибле-крабле! - Rex Nebular and The Cosmic Gender-Bender (для ленивых-RN) сметливо берет на вооружение наработки гуру, слаженно разъясняя следующее: есть только инь и янь. Все остальное - фантом, галлюцинация и денатуратный бред. Наносное. Дым.

Пребывающему в благородном поиске денег, межзвездному авантюристу Рексу Небуляру отчего-то фатально не везет. Милый мужественному сердцу корабль "Скользкая Свинья" заполучил в борт несколько отменных залпов и шмякнулся носом в полную шипящей H2O лагуну. Посудина безвозвратно гибнет, надежда разбогатеть строит гримасы, а еще отчаянно, до рези в ноздрях, мечтается распрощаться с негостеприимным космическим телом. Как можно скорее. Милый дедушка, ага?

Угу. Тематический старикашка не думает показываться и спасать, более того, ситуация вырисовывается вовсе неприглядная. На приголубившей нашего забулдыгу планете успешно прошла война полов. Феминистки, спихнув самцов с верхней ветки патриархата, собрались было отпраздновать событие вольным девичником, но природа-мать умильно скрутила дулю. Беременность осталась за бортом вместе с цветами на Восьмое марта. Посему был спешно изобретен Аппарат по изменению пола (тот самый Gender-Bender), благодаря которому дама ненадолго перевоплощалась в вымерший вид, выполняла нелегкую общественную обязанность и вновь оборачивалась счастливой амазонкой. Ай-яй, девчонка. Где взяла ты... кхм, этот самый? Рекс, Рекс, масик, круто ты попал, вах?

Это прозвучит необычно, но с первых шажков RN заставляет восторженно глазеть на расфранченный сюртучок себя любимого, что для рассматриваемого жанра не характерно вовсе. Квест квесту рознь - пресловутый eye-candy лупит бахчисарайским фонтаном ввысь, выдавливая из пользователя слова-паразиты "Вау!" и "Ух-ты!". В 1992 году за такое качество полагалось носить на руках, выкрикивая идолопоклоннические мантры. Вкусно, нагло, наповал. Хотя по прошествии 12 лет эффект уже не тот, но былой гламур изредка игриво глянет сквозь смурую паутину. Такое вино не превращается в уксус. В худшем случае мимикрирует в пиво. Светлое.



Игра позволяет наяривать на себе, как на контрабасе: регулировать уровень сложности головоломок, отключать "сальности", если за клавиатуру, набравшись наглости, усядется неполовозрелое лицо. Мир податливо принимает под указующим курсором нужную владыке форму.

Желаем не утруждать мозг - выбираем novice, теперь даже любитель шотгана лихо проскачет все выверты и ухищрения. Мастерам жанра настоятельно рекомендуется отдаться на волю Expert - ветеран моментально оскалит жемчужные резцы, порываясь выкусить кадык. Высокий класс, элегантный стиль. Джентльмен есть джентльмен.

Одежка выше всяких похвал, а ум не уступает макияжу ни миллиметра. Ухищрения, рыцарский вызов, железная перчатка, брошенная в чуткий нос, - называйте, как хотите. Девелоперы из MicroProse бьются с пользователем беспощадно - хочешь ощущать себя победителем, включи фантазию. Нет - до свиданья.

Собрату Хана Соло (ну, в общем...) предстоит совершить немало открытий, довольно часто вовсе того не желая. К примеру, запихнуть сгнивший бутерброд в рыбу и скормить хвостатую непонятной твари, обитающей в сумрачных глубинах. Встреча тухлого сандвича с желудком неминуемо ведет к поминкам инопланетного родственника Несси. Жалко зверька, но свобода стоит дорого. Припасть к адской машинке Gender-Bender, утратить всякий намек на мужское начало, взамен обретя пару... достоинств. Дама из Рекса получается отменная. Старательно вспоминая нелегкое партизанское детство, мастерить взрывчатку под носом у бдительной стражи. В конце концов, всем же хочется посетить чудо-магазин "Macho Prose Software" или начинить отливающего несвежей синевой цыпленка бомбой с часовым механизмом. Не бойся Greenpeace, покойная курица послужит нужному делу.

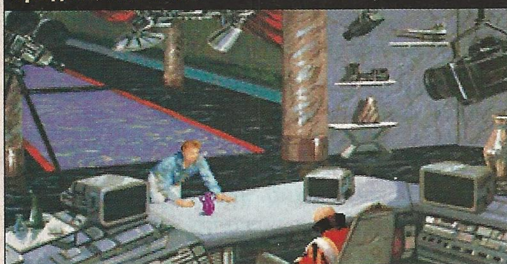
В одиннадцати мегабайтах живет дух задора, умнейший остросюжет. Дитя молодой эпохи, расцвета, возрождения. Установите RN, налейте горячую чашку чая, выдавите туда солнечно-желтый лимон, чмокните в щеку подругу жизни и усадите ее рядом с собой. Ведь два лучше, чем один. Простая истина.

Н



Блондинка в бикини. Натуральная. Приглашает войти. Научная фантастика...

Бар. Дамы. Дамы. Дамы. Мужчин нет - все повывелись


Рекс ведет вежливую беседу. Космические бродяги, они такие


Z-Zone

An exception blah-blah-blah-... It may be possible to continue normally

* Turn the page to attempt to continue
* Close the magazine and go to bed. You can proceed reading tomorrow

Turn the page to continue

Максим Глухов aka Limfoman

Пауза

Ut queant laxis
Resonare fibris
Mira gestorum
Famili tuorum
Solve polluti
Labii reatum
Sancte lo...

– Вот я те щас поколдую, шавка магическая. Вот я те врежу.

– Ой...

Благообразный старичок ловко подобрал полы одеяния и резво побежал прочь. Незавершенное заклинание рассеялось в морозном утреннем воздухе.

– А вот скажи мне, Фафнир, – рявкнул орк, обращаясь к своему топору, – кого мы сейчас будем резать?

– Меня бьют! – завопил маг, хотя отчасти это было неправдой: бить его только собирались. Но Кассандра возникла мгновенно. Некое чутье Главного Файтера постоянно швыряло ее из одной вражеской каши в другую, чтобы защитить товарищей своим телом – стройным и вертким.

– Кассандрочка, милая, извини, что отвлекаю, – закашлялся старичок. Девица привычно заработала двумя клинками, как всегда, хмуро и без лишних эмоций. Орк рычал, отбиваясь топором, впрочем, без особой надежды на победу. Поднырнув под его жилистую руку, Кассандра с чавканьем... мечи в плоть... красным... И упорхнула...

Черная кровь на снегу исходила густым паром. И магу от этого зрелища безумно захотелось горячего, обжигающего кофе.

– Холодно-то как, ей-богу, – маг вздохнул и направился к заснеженному утесу прятаться от пронизывающего ветра. А оттуда, глядишь, можно припустить чем-нибудь теплым. Огненным шаром, например.

У утеса, привалившись головой к мшистому камню, валялась закованная в латы фигура. Маг оторопел, узнав партийного варвара.

– Эй, ты, ты чего? А ну в бой, быстро. Касси там надрывается.

– А я оглушен, – лениво прозвучало из-под забрала. – Не пойду никуда.

– Чего?

– Того.

– Мировая Энтропия, дай мне терпения, – вздохнул маг. – А ну кыш драться, оглоед!

– Да иду, иду, – варвар был, хоть и ленив, но не упрям. Уж лучше совсем остаться без головы, считал он, чем слушать старого зануду.

– Не партия, а черт-те что, – маг потер сухие ладони, вслушиваясь в звуки битвы сквозь завывания ледяных ветров. Тут сквозь общий металлический шум прорезался отчаянный хриплый голос. Партийный бард вспомнил-таки о непосредственных обязанностях.

Люди больше не услышат
Наши юные смешные голоса,
Теперь их слышат только небеса.
Люди никогда не вспомнят...

- вопил он.

К чему эта песня? Баал его знает. Бард, по общему мнению партии, был обижен при генерации, а на таких не сердятся, хотя его "боевая песнь" попортила приключенцам немало крови.

Сбитый с толку "пением" маг тщетно пытался вызвать перед глазами пиктограмму нужного заклинания. Завывания барда метались в черепе, сминая в кашу мозги. Нужные слова никак не приходили на ум.

Лагерь орков на перевале доживал последние часы. Кассандра крутилась проворной ломтерезкой, танцуя в струях северного ветра. Варвар опрокидывал врага булавой и давил авторитетом. Где-то поблизости громко отдувалась жрица, ворочая топором и сетуя на нелегкую женскую долю. Была она темна волосами и широка в бедрах, что всегда влекло к ней флегматичного до окружающих варвара.

Вот и сейчас, раздавив булавой... пару... чвак... плюх, и снова красное, варвар отправился переброситься парой слов с ухватистой жрицей (умолчим, чье болезненное воображение назвало ее Лолитой).

– Ло, мне кажется, что ты меня разлюбила.

– Опять за свое, – она даже не поглядела в его сторону, пытаясь высвободить топор из чьей-то гостеприимно распахнутой грудной клетки.

– Но я...

– Потом, варвар, потом. Займись делом.

Заняться делом было необходимо, ведь в битву ворвались новые зеленокожие нелюди. Они блестели потными мускулами и щетинились сталью. Эта волна свежей орочьей крови захлестнула рассыпанную по полю партию. Старый, но прыткий (иначе не дожить до старости) маг лихо рассыпал вокруг комья паутины и ретировался за утес. Бард заходился в истерике, потому его не трогали – боялись. А вот партийной ломтерезке влетело по полной программе.

– Убили, – ахнул маг, выглядывая из-за утеса.

На месте быстрой, разящей, но все-таки смертной Кассандры лежал аккуратный холм. То был нехитрый скарб воительницы: клепаный доспех, еще хранящий тепло хозяйки, и пара катанообразных клинков, вымаранных густо и буро.



– Все к чертям, – кашлянул маг, баюкая в ладонях зреющий огненный шар. – Эй, Ло, ты куда смотришь?

Ло, однако, смотрела куда надо и уже шептала в сторонке слова воскрешения. А варвар, как обычно, охранял заклинательный ступор своей пассии. Маг вздохнул облегченно и разрядился сгустком пламени в толпу некрасивых существ, глумливо обступивших место гибели Кассандры.

– У-у-у-урррр-р-р-р, – кричали орки, сгорая. Но из костяных землянок, из густых кустов, из снежных сугробов уже выбегали новые. Красные кружки исходили злобой. А обмотанный тряпьем орк-шаман потрясал посохом из человечьего хребта, отравляя воздух словами на чужом языке.

Тырла-матырла, тырла-матырла
Тырла-матырла моя
Тырла-матырла, футырла-чувырла
Кутырла-бутырла моя

Партийный бард подавился воплем и упал подбитой сойкой, сотрясаясь всем телом в приступе жестокой рвоты.

- Э, не дело это, – подумал маг. Бард хоть и никудышный, но свой.

Жрица там временем закончила с волшебством и взялась за топор, норовя в сече ненароком соприкоснуться с варваром. Вдвоем они демонтировали пятерых орков, успев обменяться торопливым поцелуем. Кассандра стряхнула постперерожденческое оцепенение, стоя в чем мать родила посередь жестокой сечи. Партийцы к виду голой Кассандры остались равнодушны. А вот орки, все как один, замерли то ли в изумлении, то ли в отвращении. Воспользовавшись последним обстоятельством, Кассандра метнулась вперед. Туда, где среди обгорелых тел лежало ее воинское имущество.

Орки вышли из ступора, поняв, что Касси легче заколоть в первородном виде, нежели при броне. Девушка скользила в смрадном воздухе в узком извилистом коридоре между мелькающими всюду топорами и ятаганами. Вертелась и змеилась, проскальзывая зернышком между жестокими жерновами. И, наконец, прыжком приземлилась на свое добро, отделавшись парой багровых царапин.

А вы никогда?

Никогда не задумывались, как может воскрешенный файтер во время боя облачиться в доспехи и распихать весь свой инвентарь по сумкам и карманам?

Помощь воину приходит свыше, откуда часто жалит липкое прикосновение курсора. Боги ниспосылают ее, волшебную и завораживающую. Ликуйте, люди и орки. Остановись, мгновенье, – ты прекрасно.

Game paused

Растянувшийся от горизонта до горизонта (хотя от этого не ставший сколько-нибудь заметным) пробел приходит в движение. Пауза рождается мгновенно, и вот уже глубокое небо Долины Ледяных Ветров заволакивает напряженным гулом.

Все падает снег на землю. Кассандра садится на корточки и принимается рыться в своем инвентаре. Рядом застыла орочья тупа, и судорога паузы свела жилистую, как канат, руку, в которой зажат топор. Лезвие всего в полуметре от покатого плеча Кассандры, отмеченного парой родинок. Гораздо ближе – наконечник копья, едва не коснувшийся живота.

Game paused

Варвару очень понравилось, что в кои-то веки он замер в эффектной и достойной мужчины позе. Стоит потерпеть ради того гармоничного узора, который являют его разбросанные в пространстве конечности. Рука с булавой возвращается из чудесного полукруглого путешествия, задев по пути пару перезрелых тыкв.

Ло повезло меньше. Руки вскинуты вверх в страшном замахе, спина выгнута. Кажется, нагрудник закрывает ей обзор. Не очень романтично.

Маг и в жизни не любил много двигаться, потому пауза не сильно ему мешала. Он любил это время спокойствия, когда можно было посвятить себя главному труду жизни – изучению природы кружков. Что же есть этот светящийся круг под каждым живым существом (исключая птиц)? И, что удивительно, цвет кружка зависит не только от его хозяина, но и оттого, кто смотрит. "Это ж кем нужно быть, чтобы видеть под орком изумрудно-зеленую отметину?" – думал маг. Вероятнее всего, другим орком. Хотя, мысль о том, что под их грубыми, грязными ступнями может блестеть зеленое и дружественное, магу глубоко претила.

Кассандра медленно и неспешно облачалась в мятую рубаху, поверх которой вскоре легла тяжесть брони. Орки явно злились, но не в силах были преодолеть чары паузы. Где-то внизу, на залитом кровью и рвотой снегу, валялся бард.

Game Paused

Кассандра подняла клинки и замерла.

Больше не шевелилось ничего. Застыло скульптурной композицией, нарушающей законы биологии и гравитации, как, например, орк, пойманный паузой в прыжке и неслышно ворчащий проклятия. Две стрелы недвижимо висели против варвара, только сейчас он заметил хищные наконечники.

Но где же повторное движение небесного пробела? Нет, все по-прежнему недвижимо и покойно. Прекратил падать снег, и динамика окончательно покинула мир.

Где-то далеко, не здесь, уверенная рука зависла над самой длинной клавишей. Туда тоже проникла чудовищная сковывающая сила. Ни шевеления, даже кровь больше не двигается по жилам. Но смерть не приходит, ведь она – процесс, протекающий во времени, а времени теперь...

Game Paused

И больше ничего не случилось. Машины, застывшие на проспекте, шумели вразнобой. Тысячи самолетов крепко прилипли к небу. А где-то в горах зачарованные солдаты смотрели на пули – маленький рой блестящих пчел. Они тревожно гудели от переполняющей энергии, слабо вибрируя.

Остановился на полпути падающий с высотки самоубийца. У него снова есть возможность обдумать все. И он висит, отбрасывая распластанную тень на ровный фасад здания. За одним окном девушка, поливающая цветы, встретилась с ним взглядом

Замерли. Кто-то на пороге смерти – естественной или случайной. Кто-то на пороге жизни – считанные миллиметры оставались верткому сперматозоиду до вожделенной цели. Пауза уравняла всех, оставив только возможность мыслить. Ведь многим просто некогда или недосуг этим заниматься – теперь думай. Думай, какую жизнь ты начнешь или продолжишь, когда спадет оцепенение.

Самоубийца кое-как перевел зрачки вниз, в пугающую твердь асфальта. Девушка все вглядывалась в лицо симпатичного парня, сжимая лейку.

Game Paused

Замерло в парке чертово колесо. Остановилась собака с мертвым котенком в зубах. Застыл каток, сминающий асфальт.

Ни на шаг, ни на секунду, ни на атом, ни на миллиметр.

Замер игрок над страницей любимого журнала.

Game Paused

Н



ПОЧТА

Мне всего 13 лет,
Лучше "Нави" журнала нет,
Где достать Fallout 2?
Я объездил вся Москва...

Тимофей Толмачев

Морально готовимся к летнему отдыху. Осталось несколько неприятных препятствий типа нежданной летней сессии или перманентного отсутствия денег на долгожданный отдых в Тайланде. Зато - море свободного времени, которое можно распределять между прогулками, шашлыками и компьютерными играми, как старыми, так и новыми. Я уже приготовилась к тому, что поток писем временно превратится в тонкий ручеек. Оно и понятно: журнал успеваешь купить не всегда, читаешь его медленно, мысли в голове летние, вялые, писать никуда не хочется. Но вы уж совсем меня не забывайте, пишите - как проходит лето, какие игры занимают ваш досуг и вообще, о жизни и погоде...

Ну а на сегодняшний выпуск писем хватило с избытком. Особенно меня порадовал ваш интерес к предыдущим темам почтовых выпусков: благодаря читательской активности некоторые дискуссии грозят растянуться до осени. Впрочем, не стоит загадывать раньше времени - кто знает, какие темы и проблемы будут нас интересовать через месяц? Особенно когда нас ждет так много интересного.

Претензии по пунктам

Читаю НАВИ уже не первый год и с каждым номером тревога в моей душе возрастает! Теперь по пунктам:

1.Скорблю по покинувшей нас таблице, в начале статей, в которой наглядно отображался рейтинг и требования к игре (как с минимальными, так и рекомендуемыми), во что она превратилась? Потерялась былая легкость восприятия, когда только по этой таблице с квадратиками и требованиями к компу, можно было сложить свое пусть первоначальное, но во многом верное впечатление об игре, т.е. к примеру, требования высокие, а рейтинг низкий разработчики хотели как лучше, а получилось+ (вовсе и не получилось) и т.д.

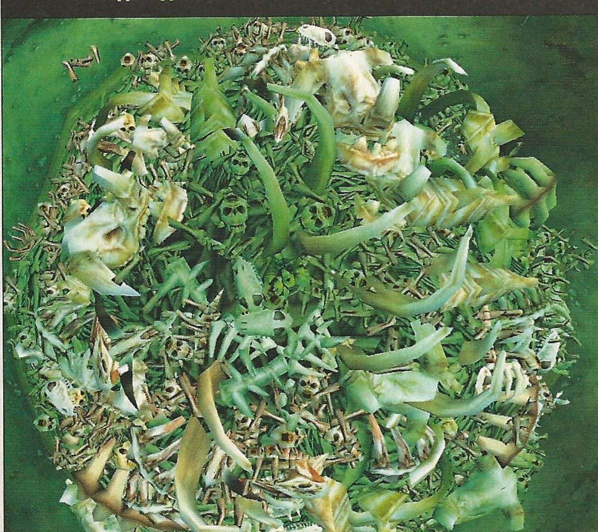
2. НАВИ теперь вполне может выходить в печать с надписью не МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН, а вроде такой МЫ ВЕРИМ DOOM3 - ВЫЙДЕТ? (аналог HALF LIFE2 и т.п.. Может быть стоит поубавить истерику по поводу данных проектов и вспомнить, что есть и другие игры заслуживающие внимания?

3. Журнал медленно, но неотвратимо превращается в НАВИГАТОР ONLINE-ИГРОВОГО МИРА. Может главному редактору стоит отвлечься Сферы и поиграть в игры других жанров.

VR12

Пришла пора признаться - таблица была убрана по многочисленным просьбам авторов, которых возмущал тот факт, что некоторые внимательные читатели слишком полагаются на данные "таблицы" и совершенно не читают статьи! Наши авторы скорбят, что их прекрасные литературные изыски пропадают втуне. Уменьшив визуальное восприятие рейтинговой информации, мы тем самым вынуждаем читателей прочитывать материал от начала и до конца. Ибо журналисты получают гонорар не только за правильно выставленный рейтинг, но и за литературный стиль, который многие из вас раньше не могли оценить по достоинству.

Теперь поговорим об "истерии". Авторитетно заявляю: мы ни в коем случае не будем ее убавлять. Более того, всеми силами будем стараться подогревать интерес, выкладывая новую информацию и доводя накал статей до немыслимой температуры. Ибо сами горим и ждем изо всех сил. И наши читатели, которые согласились разделить с нами страсти по компьютерным играм, невольно становятся заложниками нашего ожидания. Вот такая у них (т.е. у вас) нелегкая участь. Зато представьте, какой катарсис нас ожидает, когда DOOM все-таки выйдет? И, кстати, совершенно не соглашусь, что подобный интерес к популярным и ожидаемым проектам мешает нам с прежним вниманием относиться к другим играм. Можете со мной поспорить.



Еще мы ждем World of Warcraft, а это скриншот с теми, кто его не дождался

Многие читатели жалуются, что раздел ролевых игр постепенно "теряет в весе", что хороших RPG выходит все меньше и меньше. В связи с этим становится совершенно понятно, отчего мы так много внимания уделяем онлайновым ролевкам. Я не собираюсь начинать дискуссию на тему "RPG vs. MMORPG", но перманентное похудение ролевого раздела можно с успехом компенсировать богатством и разнообразием раздела онлайновых игр. И до тех пор, пока эта тенденция будет сохраняться в игровой индустрии, Игорю Бойко, равно как и Chaos Mage'у и другим корифеям ролевых игр, придется большую часть внимания уделять именно MMORPG. Ну а для того чтобы играть в игры других жанров, у нас есть масса других авторов. Пусть каждый занимается теми играми, которые ему больше по душе.

Коллекционерам

Я в 1997 году наткнулся на журнал "Навигатор Игрового Мира" с курицей на обложке, кто вспомнит, тот едва ли сдержит улыбку (Redneck Rampage, детство, ностальгия). Ну, а теперь, собственно причина побудившая написать это письмо. Представляете сколько журналов скопилось у меня за эти 7 лет. Они занимают слишком много места, но у меня не поднимается рука выбросить их. Теперь когда появился DVD почему бы не выкладывать все вышедшие номера на диск в .PDF или .HTML (но обязательно с картинками). Это очень облегчит жизнь таким коллекционерам как я, да и молодежи будет забавно взглянуть на то, во что играли их старшие братья.

Teko

Весьма интересная идея. Мне неоднократно приходили письма, где народ интересовался, что же было в первом номере Навигатора, можно ли его еще где-нибудь найти... Те немногие счастливчики (ваша покорная слуга в их числе), у кого есть заветный первый номер, могут рассказать про страшного фиолетового зверя на обложке, про солидный вес (в буквальном смысле этого слова - номер весил чуть ли не полкило) и про другие особенности самого-самого первого Нави. Конечно, электронной энциклопедией не заме-

нишь радость обладания, но можно хотя бы составить впечатление о том, как журнал развивался и менялся от года к году. В общем, идея высказана - дело за ее обсуждением. А там - или осуществить или отправить в колонию для отработанных идей.

Украли постер!

У меня к Вам вопросик есть один, но сначала... преамбула, амбула, З.Ы., З.Ы.2 и т.д. и т.п. НАВИ я покупаю на книжном рынке. Прихожу я значит за январским номером. Есть, говорят! Беру в руки, рассматриваю обложку (для вида, все равно куплю). Вижу в левом верхнем углу среди прочего - "постер DOOM"! Класс! Прихожу домой, разрываю целлофан - уже привычно вываливаются 2CD. Открываю последнюю страницу, где постер обычно... Обычно да! Но не в этот раз! "Вот уроды" - думаю - "постер забрали, целлофан опять запаяли, а я без постера!?". Я к книжкарям-журнальщикам: "Верните постер"! "Мы" - говорят - "в игрушки не играемся и PC вообще у нас нет". Короче "так и было!" говорят! Вот мне и интересно стало, могло ли быть такое? Скорее всего постера и не было, так как, когда его (обычно) извлекаешь, маленькие такие ошметочки остаются! Или меня все-таки развели. Может он (постер) просто в журнал вложен был! А!? Ответьте, пожалуйста, хоть пару строк. ПОСТЕР DOOM у меня, естественно, на стене не появится, но может полегчает! Не зря, наверное, Ромеро январский номер понравился! Ой, не зря! Красивый был, постер то? (Это и есть вопросик один). Похоже их было несколько, но они же мааааленькие!

Олег



Так вот куда делся мой эксклюзивный номер без постера! Я специально заказала для себя единственный экземпляр, отличный от всех остальных. Но когда приехала в редакцию, выяснила, что его подменили на самый обычный, а мой исчез в неизвестном направлении. В общем так: меняю твой номер без постера на обычный, с постером. Свяжись со мной - договоримся. И береги этот номер журнала как зеницу ока. Ты даже не представляешь, ЧТО тебе продали...

RE: Собираю осколки Fallout 3

Пишу я вам с города Одесса (Украина) вот по какому вопросу: в вашем журнале неоднократно печатались скрины, артворки, фейковые и прочие картинки из Fallout 3. ОГРОМНАЯ ПРОСЬБА выложите их на ваш диск (раздел морг в Z-Zone отлично для этого подойдет). Также, если есть, пожалуйста киньте парочку фоток уродов из Interplay, которые третий Фол закрыли (из них выйдет классная мишень для дартса).

P.S. Спасибо Кшаду за статью о Fallout 3 в 75 номере, иногда так приятно прочитать ее и пофантазировать каким бы был третий Фол если б вышел.

P.P.S. Если вы не выполните мою просьбу (хотя бы ее первую часть) то проявите глубочайшее неуважение и нанесете смертельное оскорбление всем фанатам Фоллаута (особенно тем у кого нет нэта и способа самим ее выполнить).

Заранее спасибо.

Игорь Белов aka Undead



Моделька из Fallout 3. Не иначе родственник ребят из "Безумного Макса"

А то мы не знаем, где Одесса находится. По поводу самого письма хотим сказать следующее... Ой, напугал! Ой, как страшно! Ах, как боимся обидеть фанатов Fallout. Если ты, Игорь Белов, думаешь, что мы попадемся на такие дешевые разводы, то глубоко ошибаешься. Мы не ведем переговоров с террористами!..

P.S. Ищите скриншоты из Fallout 3 на нашем диске.

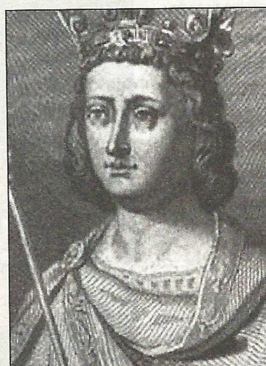
P.P.S. Мы решили не выкладывать фанатские подделки, а только настоящие скриншоты и арты из Fall 3. Во избежание путаницы.

- Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Историческая справедливость

Я хочу поблагодарить Владимира Веселова за его интересные статьи, касающиеся военной истории и обзоры игр у него получаются интересные и информативные. Только в обзоре игры Two Thrones была допущена одна неточность. Умерший во младенчестве принц Иоанн был сыном короля Людовика X, а не его брата Филипа V. Собственно, смерть племянника и открыла Филипу V дорогу к трону. И еще. Жаль, что прекратилась публикация статей по истории развития стратегического искусства. Остановились как раз на самом интересном - средневековье и эпохе развития капитализма. В эпоху возрождения стратегическая мысль начала развиваться с новой силой, особенно с появлением огнестрельного оружия. По этому периоду также было выпущено много выдающихся стратегических игр.

Сергей



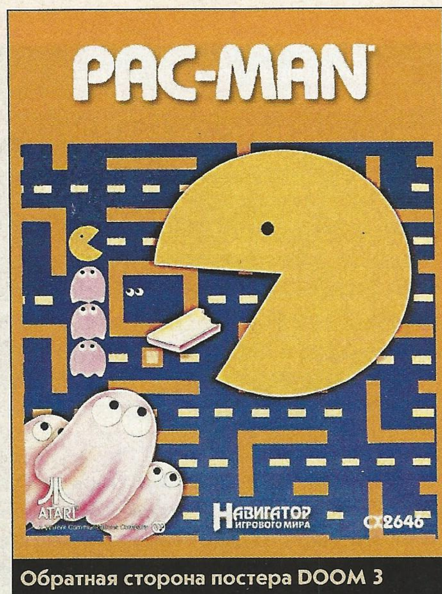
Людовик X известен тем, что принял несколько спорных законов о насилии в компьютерных играх

Ну что ж, историческая справедливость восстановлена, и призрак Иоанна теперь перестанет взывать к возмездию и терзать по ночам Владимира Веселова.

Эксперт по играм

Помнится в прошлом году, в одном из последних номеров, Вы говорили, чтобы читатели, присылали списки героев (игр), которые они хотели бы видеть на постерах. А у меня предложение: раз уж у вас двойной постер, может начнете с одной стороны печатать современные игры, а с другой игры - легенды (кстати, спасибо за DOOM -просто супер) и никто не в обиде, ни начинающий геймер, ни геймер со стажем. Благодаря вашему Журналу (да-да это не опечатка, журналу с большой буквы), я остаюсь в курсе игровых событий мира. Среди друзей я как база данных хороших игр. Перед покупкой дисков они у меня спрашивают: А как было в Нави? Сколько рейтинг? Есть ли золотой компас? Вошла ли в семерку лучших игр года? Я чувствую себя знатоком игр, но что бы я без вас делал. Огромное спасибо!

Александр aka gurthos



Обратная сторона постера DOOM 3

Какой замечательный пример для подражания! В качестве индивидуального поощрения предлагаю тебе провернуть такой трюк: в следующий раз, когда приятели будут у тебя спрашивать рейтинги, ты так небрежно махни рукой и скажи: "Да вот, в Нави хотели поставить рейтинг 8.3, но я отсоветовал: игра-то выше, чем 7.9, не тянет... Я ведь у них теперь типа консультанта по рейтингам..." Прикинь, как они удивятся! Ну а я тебя отмажу, если кто будет спрашивать...

Ну а идея печатать героев любимых игр на постерах нам и самим пришлась по душе. Обещаем ее не забрасывать.

Журнальные аськи

Здравствуйте. Пишет Вам постоянный читатель с запада Украины, SunnyBoy. Очень хотелось бы пообщаться с главредом Игорем Бойко. Очень попрошу мне дать его асю. Я не любитель длинных писем и не доставлятель хлопот чтением их другх. Поэтому закончу.

SunnyBoy

Заявляю раз и навсегда - я никогда не даю чужие номера ICQ. И перестаньте меня просить. Личное дело человека - оставлять контакт для прямой связи или ограничиться редакционным почтовым ящиком. Более того, если уважаемый SunnyBoy действительно не хочет доставлять хлопоты другим, предлагаю ему представить на минуточку, что станет с Игорем Бойко, если каждый из читателей журнала напишет ему в аську хотя бы пару приветствий.

Старые игры

В журнале просто необходима рубрика про хиты недавних лет. Нужно чтобы молодежь знала про StarCraft и Quake 2. И на диски что-нибудь класть.

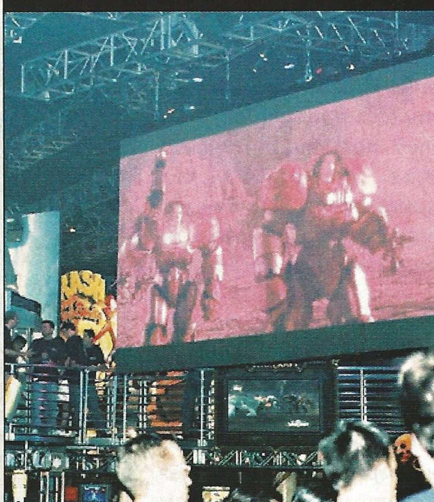
DJ CBS

Не надо недооценивать молодежь. Те, кто интересуется, и так знают. А те, кому старые игры до фонаря, их и смотреть не станут. Что? "Первые Герои меча и Магии"? Какой отстой по сравнению с четвертыми! А тратить время (и место) на игры, которые популярны настолько, что каждый имеет свое мнение (по закону подлости - отличное от мнения авторов статьи) - не интересно, да и не нужно. В конце концов, есть старые номера Нави, где можно найти статьи по этим играм. Хотя, если представить это немного в другом свете, как сделал один из наших читателей, то все получится совсем по-другому:



По-моему кто-то уже высказывался на страницах Почты о том, что раздел Forgottenware неплохо бы пополнять играми не только начала девяностых, но и периода расцвета компьютерных игр - середины - конца девяностых. Полностью согласен. Не хочу вызвать недовольствие старожилов, но такие шедевры, как Age Of Empires, Full Throttle, Incoming, Destruction Derby, Driver, Cesar III, Pirates!, Need For Speed I уже заслужившие место в этом своеобразном Зале Почета, знакомы некоторым читателям либо по продолжениям, либо по грустным строчкам Ваших авторов "А вот если вспомнить ..., то..."

Александр

Сегодня в клубе показывали исторический фильм "Starcraft: Мы были Мариносами"


Если в том же разделе Forgottenware создать "Галерею славы", где уделять немного внимания бесспорным хитам, то упоминание об известных играх будет вполне уместно. Но - опять же - много ли напишешь про старую популярную игру, в которую играло 90 процентов наших читателей. Да и повод серьезный нужен для таких публикаций: например, жутко юбилейный номер Навигатора или тематическая подборка статей по культовым играм. Например, к релизу World of Warcraft подготовить выпуск по всем играм, посвященным этой игровой вселенной. В общем, пока это остается на усмотрение Главного и Выпускающего редакторов. Что-то мне подсказывает, что убеждать их придется еще долго...

В поисках разработчиков

Пишу по двум причинам: 1-ая причина это - просто так, я ужо очень давно собирался вам написать, но ни как не мог собраться. А 2-ая причина в том, что я хочу спросить: "Есть ли какая-нибудь возможность связаться с разработчиками разных интересных и не очень игр, ведь у меня, как и любова человека у которого игры вызывают нечто большее чем рвоту и тошноту есть идеи как улучшить множество игр, и многие из этих идей действительно не дурны (по крайней мере мне так кажется). А если ни как нельзя, то можно было бы устроить встречи всех обиженных на паршивые игры людей, и закидать машины, офисы, квартиры разработчик-off этих игр тухлыми огурцами, пользы бы не было, но удовлетворение все бы получили!

P.S. Прошу пращенья за обилее граматических ошибок и карявый язык. Все.

"chipsi69"

Как раз недавно закончилась КРИ - выставка, где можно было встретить множество разработчиков самых различных игр. А вот найти их не на выставках довольно проблематично. Все остальное время они прячутся в офисах и делают вид, что работают. На людях не показываются, на звонки не отвечают, интервью дают только под дулом пистолета.

P.S. за ошибки прощаю... привыкла уже...

P.P.S. В общем, это все, что я хотела сказать вам в этом месяце. Предлагаю продолжить диалог недельки через четыре, когда лето еще прочнее войдет в свои права.

С ошибками мирилась
Jgran@gamenavigator.ru
Жанна Давыдова
ICQ uin: 2244559

Н

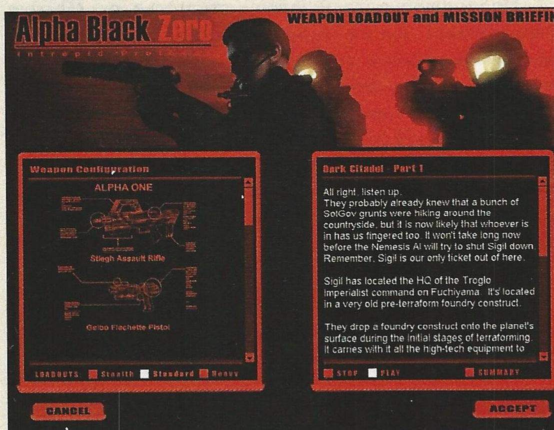
Содержание CD & DVD

Демо-версии

DVD Alpha Black Zero

Демо-версия первой игры от сторонних разработчиков, созданной на базе Serious Engine от Croteam. Несмотря на то, что движку стукнуло уже три года, смотрится Alpha Black Zero вполне неплохо. Правда, при максимальных тенях игра заметно подтормаживает даже на достаточно мощном компьютере.

Alpha Black Zero - типичный комбатсим, разве что действие игры происходит в далеком будущем. В вашем распоряжении находится команда из пяти человек. Список отдаваемых приказов состоит лишь из четырех команд, но для боевых действий этого вполне хватает. Команды отдаются каждому бойцу индивидуально.



Демка содержит один из уровней полной версии. Шпиговать наемников придется как на свежем воздухе, так и в помещениях. Если вам этого мало - добро пожаловать в сетевой режим.

DVD Chaos League

Гремучая смесь из трех популярнейших жанров: спортивного, стратегического и ролевого. Принцип игры очень прост. Собираете команду из девяти существ, базируетесь на своей половинке поля, после чего берете мячик и доставляете его в конец чужого поля. Казалось бы, нет ничего проще! Но есть одна маленькая деталь, ваши оппоненты пытаются проделать то же самое, предварительно отобрав у вас мячик. Ну, а кто с мячиком на "Вы", тому самое время ломать ноги и руки игрокам из команды противника, благо это разрешено правилами игры.

DVD Strength and Honour

Великолепное сочетание пошаговой стратегии глобальных масштабов с захватывающими баталиями в режиме реального времени. Игрок выступает в роли главнокомандующего и лидера, который поведет нацию к процветающему будущему сквозь реки крови и горы трупов. Но не все так просто. Экономическая составляющая игры имеет не меньшее значение, чем военная. Армия ведь тоже кушать хочет. Да и культура требует финансовых вливаний, ибо кому нужна неокультуренная нация?

DVD & CD Xpand Rally

Трудно поверить, но в Xpand Rally используется движок, аналогичный тому, на котором выполнен шутер Chrome. За полгода, прошедших с выхода Chrome, движок заметно преобразился, благодаря чему автосимулятор от польской фирмы Techland выглядит ничуть не хуже, чем большинство конкурентов. Запускать Xpand Rally лучше в

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №6 2004



WWW.GAMENAVIGATOR.RU

Патчи

- Conan v1.03
- Highway to the Reich v2.2.86 Patch
- Hitman: Contracts v1.74
- Knights of the Temple: Infernal Crusade
- Painkiller v1.15
- Sacred v1.6.6
- Spartan v1.013 UK
- StarCraft v1.11
- StarCraft: BW v1.11
- Trainz 2004 v2145
- WarCraft III: Reign of
- Chaos (английская версия)
- WarCraft III: Reign of Chaos (русская версия)
- WarCraft III: The Frozen
- Throne v1.15 (английская версия)
- WarCraft III: The Frozen Throne v1.15 (русская версия)
- Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Асы в небе.
- Магия Войны: Тень повелителя. Обновление 1.2 для русской версии игры

Бесплатные и условно бесплатные игры

- AirStrike 3D: Operation W.A.T. v1.52
- AirStrike II v2.06
- Aqua Energizer
- Bird Hunter
- Bod Blob
- Bomberman vs Digger v2.11
- Bug On A Wire
- Bushshootout
- Chicken Invaders
- Cyber Mice Party 2003
- Detonator
- Eminem Mania
- Fight Zone
- Fruit Smash Lite
- Helicopter Escape
- Martyrdom Dungeon
- N (Ninja)
- Panic In Chocoland
- Pharaon
- Pinguin Arcade
- Playing with Fire
- Puppy Curling
- QuadroNoid - The Magic Worlds v1.7
- Rula Racer
- Santa Balls 2
- Sheepish!
- Shootin Hoops
- Smashing
- Snake
- Sonic Chaos Revolution
- Spid the Spider
- Stress Paintball
- Super Final Brawl Turbo
- UFO 3

Демо-версии

- Alpha Black Zero
- Chaos League
- Codename: Panzers
- Ground Control 2
- GTR Press
- Strength and Honour
- The Sims 2 Body Shop
- Xpand Rally
- В тылу врага

Полезные программы

- Audacity 1.2.1
- AV MP3 Player - Morpher 2.0.74
- BDV Notepad 2.2
- dfg BackUp XP 3.7.7
- FolderShare 3501
- FreeProxy 3.72
- Safe XP 1.4.5.15
- The Ad-Police 1.09 SpyBot-Search & Destroy 1.3
- X-Fonter 4.3

комплекте с рулем: управлять раллийной машиной с клавиатуры очень неудобно. Даже на маломощном автомобиле постоянно наблюдаются заносы, а их можно контролировать только на руле.

Демо-версия содержит одну трассу, проложенную по живописному каньону. Машины группы N и WRC недоступны, но для начала хватит и автомобилей попроще.

DVD&CD В тылу врага

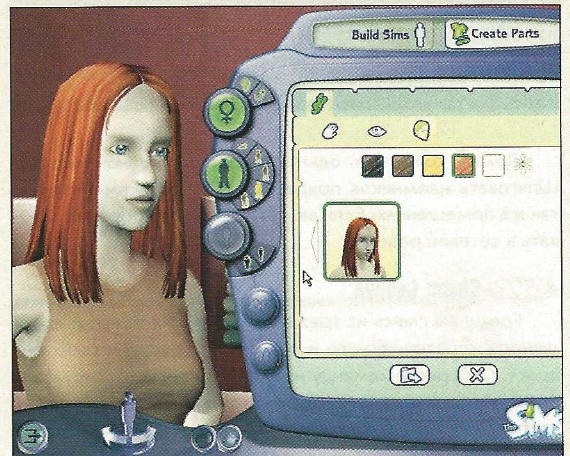
Игра, ставшая открытием прошлогодней КРИ. О "В тылу врага" называют главным конкурентом Codename Panzers, хотя эти игры все же относятся к разным категориям. Творение Best Way в большей степени ориентирована на тактику, к тому же, игроку редко дают большое количество подчиненных.

Несмотря на то, что демо-версия русская, управлять придется американцами. Действие единственной доступной миссии начинается с того, что необходимо заправить танк. Горючего хватит всего на несколько сотен метров, а немцы уже близко. Результаты миссии напрямую зависят от того, насколько быстро удастся "накормить железного коня".

DVD Ground Control 2: Operation Exodus

Продолжение тактической стратегии от Massive Entertainment. Как и в первой части игры, управлять придется небольшими подразделениями, причем беречь придется каждый юнит, вне зависимости от его типа. В демку вошли туториал и первая миссия одной из кампаний. Небольшой группе, состоящей из пары десятков солдат и двух бронемашин, предстоит захватить укрепленную базу противника. Задача, мягко говоря, не из легких, ибо противник значительно превосходит игрока по численности войск.

DVD&CD The Sims 2 Body Shop



Радуйтесь, фанатичные любители Симсов! Electronic Arts собирается выпустить утилиту для создания персонажей с подробнейшим инструктажем на английском языке. Впрочем, поверхностных знаний языка будет более чем достаточно, поскольку все элементы интерфейса выполнены в виде иконок и картинок. В общем, смотрите демку, любуйтесь...

DVD GTR Press

Создатели модификации GT Racing 2002 для F1 2002 наконец-то предоставили возможность оценить свою первую коммерческую работу. Первое же коммерческое творение молодой команды, автосимулятор GTR, получило статус официальной игры чемпионата FIA GT. Такие звания просто так не раздаются, здесь нужны не только деньги, но признание.

DVD Codename: Panzers

Ближайшим родственником Codename: Panzers является "Блицкриг". Демка содержит первую миссию немецкой кампании. Игроку предстоит перенестись в сентябрь 1939 года и поучаствовать в захвате Варшавы.

Дополнения

- Call Of Duty
- Carmageddon: TDR 2000
- Colin McRay Rally 04
- Command and Conquer: Generals
- F1 Challenge '99-'02
- Far Cry
- Freelancer
- Grand Theft Auto: Vice City
- Mafia: City of Lost Angels
- Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight
- Neverwinter Nights
- Quake 2
- Quake 3 Arena
- Racer Free Car Simulator
- Raven Shield
- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Strike Fighters: Project 1
- TES3: Morrowind
- WarCraft 3

Сервис-Пак

- ArtMoney SE v7.07
- BSPlayer v.1.00.808
- CheatBook-DataBase 2004 v.1.0
- DOSBox v0.61
- Dragon UnPACKer v5.0.0.127 RC3
- FreeZip! 2.3.0
- Htm to Chm 3.0.6
- IrfanView v.3.91
- LX-Cheat-Container v4.0
- Quick Time Player v.6.5
- Real Alternative 1.11
- Swiff Player 1.1
- Winamp 5.03 Full
- Популярные видео-кодеки + Gspot v.2.1

Обои

Advent Rising
Aura: Fate of the Ages
Codename: Panzers
Guild Wars
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Psychotoxic
Ragnarok Online
Silent Hill 4: The Room
Sonic Heroes
SpellForce: The Breath of Winter
World of WarCraft
Yeti Sport

Скринсейверы

Psychotoxic
Sonic Heroes 1
Sonic Heroes 2
Warhammer 40,000: Dawn of War

Игры, видео из которых вы сможете найти на нашем DVD

- Вивисектор: Зверь внутри
- Восхождение на трон
- Звездные волки
- Капитан Блад
- Карибский кризис
- Космические рейнджеры 2
- Морской охотник
- Advent Rising
- Aura: Fate of the Ages
- Auto Assault
- BloodRayne 2
- Brothers in Arms
- Call of Duty: United Offensive
- Catwoman
- Chaos League
- Codename: Panzers
- Cold War
- D-Day
- Dark & Light
- DOOM 3
- Dungeon Lords
- F.E.A.R.
- Half-Life 2
- Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
- Juiced
- Lineage II: the Chaotic Chronicle
- Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth
- Lula 3D
- Medal of Honor: Pacific Assault
- Medieval Lords
- Men of Valor: Vietnam
- Necrophobia
- Rig'n'Roll
- Rome: Total War
- Saga of Ryzom
- Silent Hill 4: The Room
- Silent Hunter III
- Sims 2
- Spider-Man 2
- Star Wars Battlefront
- Star Wars Galaxies: Jump To Lightspeed
- Star Wars Republic Commando
- SuperPower 2
- Tabula Rasa
- Tom Clancy's Ghost Recon 2
- Tribes: Vengeance
- XIII Century: Sword & Honor
- You Are Empty



Лаборатория Касперского

- Свежая версия антивируса

Обои Z-Zone

Подписка



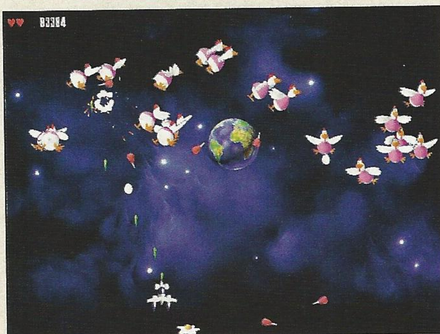
Бесплатные и условно-бесплатные игры

DVD & CD N

Не упустите уникальный шанс ощутить себя в шкуре ниндзя и преодолеть смертельно-опасные уровни, собрав при этом необходимые объекты. И не забывайте про опасности, окружающие воина на каждом шагу. Мины, лазерные лучи, роботы-убийцы, всяческие ловушки и головоломки - это лишь небольшая часть того, что предстоит преодолеть игроку и остаться в живых.

Простое управление, качественная векторная графика, великолепный дизайн уровней, оригинальная задумка и динамичный геймплей. Пожалуй, одна из самых увлекательных аркад номера.

DVD Chicken Invaders



Оригинальный взгляд на столь известную тему, как Invaders. В качестве врагов выступают не злые пришельцы, а взбесившиеся куры, метающие в игрока разрывные яйца. При попадании в курицу от нее отлетают аппетитные окорока, которые надо ловить.

DVD Super Final Brawl Turbo

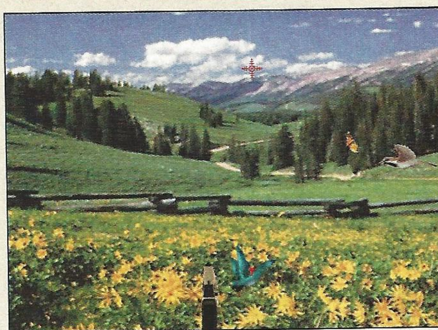
Любителям файтингов посвящается. Создатели данной игрушки совместили полигональные "задники" и рисованных персонажей, получилось довольно оригинально. Раскладка немного неудобная, но тут уж ничего не поделаешь - перенастроить управление нельзя.

DVD & CD QuadroNoid - The Magic Worlds v1.7



Думаете, это очередной "серый" римейк арканоида? Ошибаетесь! QuadroNoid - совершенно новый взгляд на классический арканоид, более оживленный, полностью трехмерный, и еще более аркадный! Авторы модифицировали игровой процесс и создали три уникальных режима игры: DoubleNoid, TripleNoid и QuadroNoid, сохранив во всех режимах суть классической версии - уничтожение всех "кирпичиков" на экране. Для почитателей классических "переделок" предусмотрели и стандартный режим - Arkanoid.

DVD & CD Bird Hunter



Одна из немногих игр, специально созданных для сайта Free Windows Games. Трудно поддается описанию, все слишком просто. Фотореалистичный фон (мертвый бэкграунд) и примитивнейший геймплей, который сведен к двум действиям:

- наводим курсор на пролетающую живность, щелкаем - стреляем;
- оружие также перезаряжается щелчком.

Впрочем, есть и какой-то "цепляющийся" за играбельность элемент... Например, игрушка высчитывает меткость игрока, птички падают в трофейный лист, стрелять необходимо с упреждением, присутствуют редкие виды птичек - за них дают больше очков, а свои лучшие результаты всегда можно загрузить на сайт разработчиков и сравнить с результатами других участников.

DVD AirStrike II v2.06

Обновленная версия римейка популярной аркады, разработанная студией Divo Games на современном трехмерном движке.

Веселое и захватывающее времяпрепровождение гарантируется! Безбашенный геймплей - "стреляй во все, что движется и даже не движется" - за уничтожение любого объекта перепадают очки. И в этом нет ничего удивительного, поскольку действие абсолютно всех миссий разворачивается на вражеской территории. Радует и количество уровней в полноценном варианте игры: 18 штук. 5 видов местности: пустыня, джунгли, водные пространства, горная и густонаселенная местность. Десятки типов вражеской техники - от вертолетов и наземных видов транспорта до субмарин и стационарных установок. Предусмотрена возможность апгрейда вертолета: установки новых видов оружия, брони, двигателя и т.д. Поддерживает кооперативную игру - вдвоем на одном компьютере.



DVD AirStrike 3D: Operation W.A.T. v1.52

Первая версия знаменитой аркады AirStrike 3D (у нас - "Крылатая Мясорубка").

DVD Bomberman vs Digger v2.11

Относительно простенький клон одной из лучших игр прошлого - Supaplex`а с преобладающим оттенком "Диггера" и чего-то новаторского, трудноуловимого. По сложности не сравнится ни с одной вышеупомянутой игрой, и в этом есть своеобразный плюс - доступность для детского интеллекта.

DVD Bod Blob

Очередной мини-шедевр от создателей популярного римейка Super Mario, польской команды Buzoil Games. Логическая игра, выполненная в лучших традициях древнего игростроения! Низкие системные требования, простой интерфейс, хороший и чистый дизайн уровней, наличие аркадного элемента, отсутствие графических изысков, и, конечно же, самое главное в подобных игровых пазлах - трудные, но решаемые головоломки!

DVD & CD Spid the Spider

Только представьте себе! Всех ваших паучков-друзей похитили злобные враги и теперь предлагают вам освободить их. Сказать честно, высвободить похищенных приятелей можно без особого труда, но на это уйдет не только уйма времени, но и огромное число нервных клеток. Недельное мучение этого пазлоподобного продукта (50 уровней) стоит, пожалуй, лишь игры на спор с кем-то из знакомых (причем, не на интерес, а на деньги), но не более того. И не забудьте про секретный уровень, если вы все-таки решились идти до победного конца, - есть определенная вероятность, что он хоть как-то порадует мученика-освободителя.

DVD Sonic Chaos Revolution

Трудно объективно оценивать и сравнивать различные игровые вариации Соника, не являясь фанатом данного вида аркад. Трудно, но возможно.

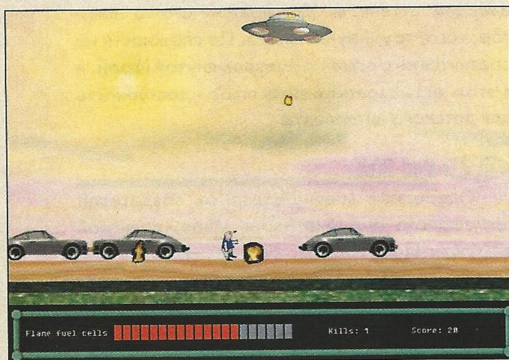


Во-первых, у рассматриваемого Соника (Chaos Revolution) есть очевидные плюсы - спецэффекты и музыкальное сопровождение на 100% соответствует оригиналу. Графика находится на среднем или даже низком уровне, что, в принципе, не мешает получать удовольствие от игрового процесса и засчитывается как второй плюс. Но есть один большой и очевидный минус, за которым незаметны все остальные негативные аспекты. Заключается он в следующем. При приземлении героя после прыжка, на одну секунду (не более) теряется контроль над персонажем, что поначалу не очень заметно, но по ходу игры все чаще начинаешь непроизвольно обращать внимание на эту недоработку, что в итоге сказывается на получаемых от игры впечатлениях. В любом случае, если вы являетесь фанатом Соника, то Chaos Revolution будет достойным пополнением вашей игровой коллекции.

DVD UFO 3

Мечтали поучаствовать в межгалактических соревнованиях? Вы пришли по адресу! Для вас припасена последняя неопознанная, но еще летающая, тарелочка! Садитесь поудобнее, мы начинаем.

Цель состязания - собрать как можно



больше уникальных объектов, которые будут встречаться по мере исследования вселенной. Начнете вы с Земли - планеты, где никак не обойтись без насилия и кровопролития...

DVD&CD Helicopter Escape

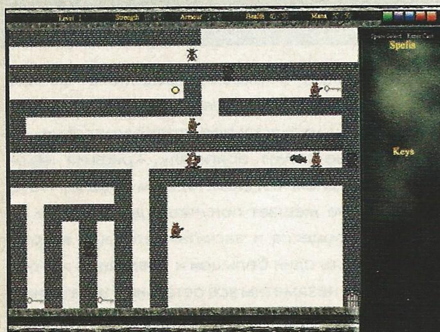
Приелась навороченная графика и всяческие спецэффекты "последнего поколения", ради которых вы потратили энную сумму денег на приобретение соответствующего по уровню графического ускорителя? Тогда Helicopter Escape - лекарство, созданное специально для вас!

Рецепт возвращения вашей любви к современным играм не столь содержателен - десять до жути однообразных уровней, одна кнопка управления (вертолет набирает высоту при удержании "пробела" и падает вниз, как только вы убираете конечность с этой кнопки) и четкая двухмерная графика с ярко выраженными признаками детской раскраски.

DVD Fight Zone

Всем гладиаторам локальных сетей посвящается. Очередной случай скрестить мечи и выяснить, кто же все-таки круче... Ближайшее будущее с первых секунд игры поражает нас низкой детализацией "первокваковского движка", но в то же время потрясает поддержкой сетевой игры с возможным участием конфигурируемых ботов...

DVD&CD Martyrdom Dungeon



Малобюджетная ролевая игра с интересной реализацией перемещения персонажей по карте. Система работает следующим образом: когда вы делаете шаг (нажимаете на любую из стрелок) - компьютерные персонажи одновременно с вами перемещаются на соседнюю клетку. Таким образом достигается взаимосвязь событий, этакое смешение жанров - пошагового с "риалтаймовым".

DVD&CD Cyber Mice Party 2003

Кибернетические мышки нуждаются в вашей помощи! Проведите их в безопасную зону, но будьте внимательны! Не дайте им погибнуть в мышеловках или утонуть в воде. Десять увлекательнейших уровней-головоломок демонстрационной версии Cyber Mice Party настоятельно рекомендуются к прохождению.

DVD&CD Shootin Hoops

Оригинальная вариация баскетбола - "один против всех". Игровой процесс разделен на два этапа - бег с препятствиями (в качестве препятствий выступает целая команда игроков) и бросание мяча. На втором этапе игроку уже никто не мешает. Клавиши управления - стрелки и кнопка X.

DVD&CD Rula Racer

Забавные кольцевые гонки с возможностью погоняться вдвоем на одном ПК. Клавиши управления - стрелки (первый игрок) и "WASD" (второй игрок).

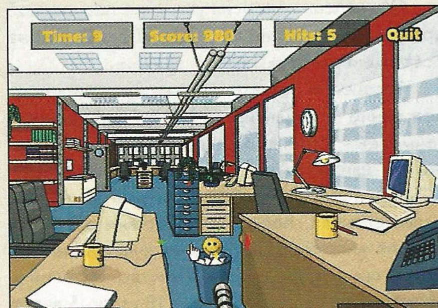
DVD&CD Sheepish!

У нашей избранной овцы одна дорога! Как, впрочем, и река - она тоже одна. И все бы хорошо, если бы ей, овце этой старой, не приспичило перебираться на другую сторону в самый час пик. Тут то и понадобится чуткая рука игрока... Готов ли ты помочь перейти дорогу шерстяной старушке и не утопить ее при этом в реке?

DVD&CD Aqua Energizer

Очередная порция легкопереувариваемой пищи для мозгов... Проверьте свою сообразительность и реакцию! Новые приключения желтопузой рыбки Немо ждут вас!

DVD&CD Stress Paintball



Утомились на работе? Передохните! Офисный шутер из разряда "point-and-click" поможет вам в этом нелегком деле. И, представьте себе, никакого насилия, никакой крови или предсмертных воплей! Все в лучших традициях детсадовской сказочности! Даже враги, и те улыбаются вам - корчат рожицы, дразнят, надсмехаются...

DVD&CD Fruit Smash Lite

Красочная логическая игра. Для пущей мотивации сообразительности разработчики используют временные рамки... Кто тут у нас самый храбрый, умный и спокойный?

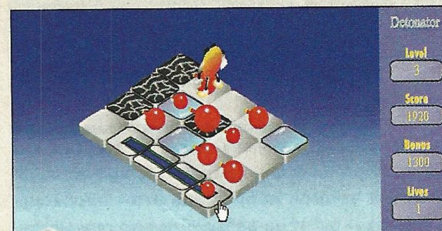
DVD&CD Smashing

Еще один повод отвлечься от повседневных забот и получить честно заработанную дозу удовольствия.

Smashing - классический арканоид во флэш-реинкарнации. Целых 50 далеко не легких уровней в вашем распоряжении. И не надейтесь осилить игру за один вечер. Благо, разработчики пошли игрокам навстречу и снабдили ее своеобразным режимом сохранения - к каждому открытому уровню прилагается код...

DVD&CD Detonator

Хотите научиться взрывать? Дерзайте! С этим замечательным интерактивном пособи-



ем вы сможете развить в себе уникальные навыки подрывника. С первых минут игры вам станет доступен один из самых главных секретов столь уникальной профессии - умение быстро бегать и никогда не оступаться! Ведь для обострения игрового процесса разработчики умело перенесли действие игры в пустоту.

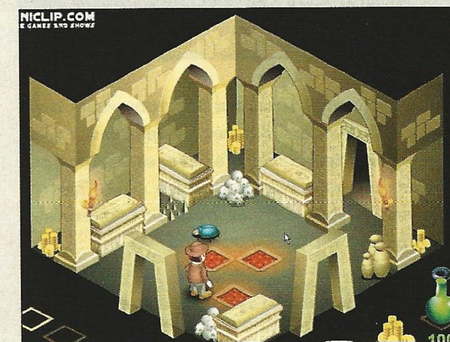
DVD&CD Bushshootout

Буш и Кондолиза Райс в главных ролях флэш-шутера "Побег из БД". Гвоздь подборки! Встречайте!

DVD&CD Pinguin Arcade

Не дайте пингвинам убежать из зараженного бассейна, сохраните вторую бутылочку отравляющего вещества на черный день! Все в ваших руках, и этот ледомет тоже! Не жалейте кубиков льда, стреляйте-стреляйте... "Зеленый пис" вас не забудет.

DVD&CD Pharaon



Фараон - приключенческая аркада, пример качественного подхода к задуманному. Среди "фриварных" продуктов игры с таким исполнением встречается нечасто, а потому особенно ценны.

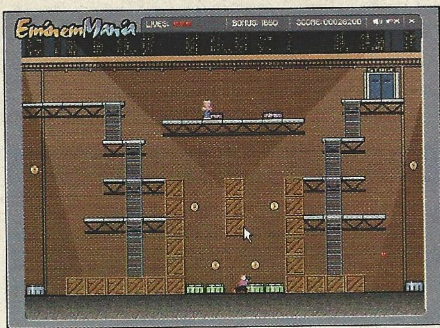
DVD&CD Puppy Curling

Нет ничего приятнее покладистых щенков, которых можно так беспечно "пускать" по надраенному до блеска покрытию. Между прочим, "Керлинговые Щенки - самая популярная игра на сайте Games Arcade. Правила игры очень простые. Каждому игроку выдаются четыре щенка. Один щенок - один бросок. Чей щенок останется ближе к центру на момент четвертого броска, тот и победил. Играть дозволяется с компьютером или вдвоем. Судя по отзывам, самый удачный клон классического керлинга - шотландской игры на льду.

DVD&CD Playing with Fire

Второй по популярности хит с веб-ресурса Games Arcade. Поддерживает игру вдвоем, есть возможность играть с двумя дополнительными игроками под управлением компьютерного интеллекта. Цель игры - уничтожить всех противников на уровне. Орудия расправы - динамит. Логика и сообразительность приветствуется. Примечание: не забудьте просмотреть клавиши управления в игре, нажмите третью кнопку "Instructions" в главном меню. Найти путем "тыка" не у всех получалось...

DVD&CD Eminem Mania



Команда разработчиков Games Arcade настолько зареспектила творчество белого рэпера, что решила выпустить бесплатную аркаду в его честь. Плод их трудов перед вами. Между прочим, игра получилась весьма неплохой.

DVD&CD Snake

Бесплатная флэш-версия классической "Змейки" на ландшафтном поле без игровой сетки, которой, кстати, очень не хватает. Вдобавок, еще и с обзором беда - пролетающие облака появляются в самый неподходящий момент игры. Из приятного (для созерцания) - ручейки с мостиками, кустики, деревья... Жаль, что только змей такой хрупкий.

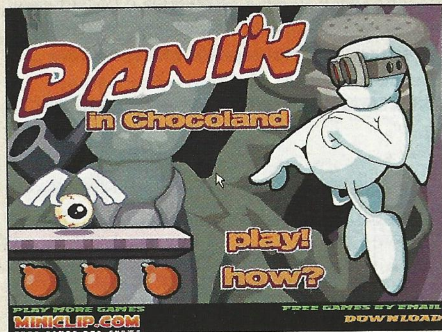
DVD&CD Bug On A Wire

Аркада с важным временным показателем... В главной роли зелененький клоп или жук, в общем, какое-то непонятное насекомое, способное быстро и умело перемещаться по высоковольтным проводам, перепрыгивая с одной линии (провода) на другую, соседнюю. Не успел прыгнуть - птичка съела, успел - позже съест. Как вариант - комарик унесет... Кто дольше бежал и прыгал, тот и круче. Учитываются даже миллисекунды.

DVD&CD Santa Balls 2

Тот же самый "Fruit Smash Lite", только без временного ограничения. Думайте сколько хотите. Можно было бы порекомендовать как лекарство для снятия стресса, но уж больно санта-эльф (говорящий портрет слева) надоедлив - то "коммент" оскорбительного характера выдаст, то к мелочам придерется...

DVD&CD Panik In Chocoland



Паника! Красноглазый зайка-попрыгайка снова на свободе и уже приступил к реализации своего коварнейшего плана мести! Он решил вернуться на завод, откуда его выгнали, и взорвать его главный цех. Для этого ему понадобятся бомбы, которые он как раз и начинает собирать с первого уровня игры... Кто ему поможет? Скажете, клиника для душевнобольных, и ошибетесь. Бездушного кролика-робота с вампирскими глазками остановит только смерть.

Дополнения к играм

DVD CD The Elder Scrolls 3: Morrowind

Новые плагины с сортировкой по разделами: арсенал, дизайн, дома, расы, ландшафты, прочее. А также интерактивная карта Морровинда. Данная версия будет особенно полезна владельцам локализированной версии игры.

DVD CD Carmageddon: TDR 2000

Автомобилей, как и в прошлый раз, пять штук. Три модели выпущены не кем-нибудь, а самой Torus Games, создавшей Carmageddon: TDR 2000. Фанатские работы на фоне "фирменных" тачек нисколько не теряются. Лучшим автомобилем нынешней подборки стал Bohemoth, автор которого явно черпал идеи из BANDITS: Phoenix Rising. Перед такой махиной, как Bohemoth, мало кто может устоять.

DVD&CD Grand Theft Auto: Vice City

GTA везде у нас дорога, GTA везде у нас почет. Подборке по Grand Theft Auto: Vice City всегда уделялось особое внимание, и июньский диск не стал исключением.

Автопарк состоит из двадцати пяти автомобилей и мотоциклов. Любителям больших американских пикапов наверняка приглянется DODGE RAM SRT-10, самая быстрая и одновременно самая внушительная машина в своем классе. Поклонникам спорткаров шестидесятых предназначены Pontiac GTO, Shelby GT 500, Dodge Charger и Aston Martin DB5. Нашлось место и современным суперкарам, вроде Honda S 2000 и Corvette C6 Convertible. Для любителей тюнингованных автомобилей мы приготовили Toyota Paseo с внушительным "обвесом", Turbo Toyota Supra из фильма Fast and Furious, а также жуткого монстра на базе "ВАЗ" 21099. Не останутся обиженными и мотоциклисты: для них предназначены BMW K100, Yamaha Y660R, West Coast Chopper Demon, а также Kawasaki GPZ900R Ninja от японского поклонника игры.

В разделе "Арсенал" вы найдете два новых "ствола": H&K USP прямиком из Counter-Strike, а также внушительный агрегат, в котором с трудом узнается MP5. Завершается подборка стандартным набором утилит: IMG Tool и CollisionFileEditor.

DVD F1 Challenge '99-'02

Несколько оригинальных модификаций.

DVD Quake 2

Специально для тех, кто пропустил Quake II Evolved 0.26 B, мы снова выкладываем его на наш диск. В будущем через каждый номер будет выкладываться последняя на текущий момент версия данной модификации.

Создатели новых моделей для Quake II Evolved, тем временем, обновили пак со своими работами. Последним добавлением стала новая, очень хорошо сделанная модель ружья.

DVD CD Racer Free Car Simulator

Два гоночных трека и девять новых машин.

DVD CD Quake 3 Arena

19 новых карт, 14 моделей персонажей и 3 модификации (Generations Arena v0.99d Full, PainKeep Arena 3.0, True Combat 1.1 Full)

DVD CD Neverwinter Nights

Десять модулей, включая взаимосвязанную серию "Проклятие Леворы". Это первый масштабный и качественный русскоязычный проект такого рода. Работа над серией еще не завершена, здесь представлены первый и третий эпизоды истории. Подробную информацию вы сможете найти в файлах readme (в директории игры).

DVD CD Call Of Duty

Две модификации и 18 новых карт.

DVD CD Mafia: City of Lost Angels

Двадцать новых автомобилей, включая набор утилит для удобной инсталляции дополнений.

DVD CD Strike Fighters: Project 1

В подборке вы найдете: шведский перехватчик Saab J-35F Draken, китайский истребитель J-7 (копия МиГ-21), а также советский ударный самолет Су-17М. Все работы выполнены на очень высоком уровне и наверняка приглянутся любителям современной авиации. Кстати, все самолеты "оснащены" трехмерными кокпитами, что теперь стало стандартом.

DVD CD Far Cry

10 новых карт, 12 "скинов", утилита для работы с ресурсами игры, а также модификация More Gore, добавляющая в игру новый готический шрифт для всех внутриигровых сообщений, а также новые текстуры крови (в том числе появились следы порезов, если рубануть тело поверженного врага ножом), и новую "окровавленную" текстуру для ножа.

DVD Colin McRay Rally 04

Мод добавляет в игру режим игры WRC, в котором вы сможете управлять одним из автомобилей, представленных на настоящем чемпионате мира по ралли. В их числе: Ford Focus, Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza, Citroen Xara. Кроме того мод добавляет в игру список гон-

DVD Ragnarok online



"Рагнарок" принадлежит к классу массированных многопользовательских ролевых игр (MMORPG). Ее отличительная особенность заключается в том, что она основана на базе одноименного сериала фэнтезийных комиксов, автором которых является Myung-Jin Lee.

Игрокам предлагается окунуться в огромный, наполненный приключениями мир, который выполнен в анимешном стиле. Графика и музыка игры - на самом высоком уровне.

Два десятка классов, множество скиллов и умений.

Игра проста в освоении, управление осуществляется мышкой, интерфейс можно настроить в соответствии с индивидуальными предпочтениями.

Вы найдете клиент игры на DVD. Для создания эккаунта, который позволит вам бесплатно поиграть в течение 15 дней, наличие кредитной карты не потребуется.

Не откажите себе в этом удовольствии.

щиков-участников чемпионата, а также новые заставочные видеоролики, сделанные на основе репортажей канала EuroSports.

DVD CD Operation Flashpoint Resistance

❍ Доработанная версия модификации ROC MOD 3.0 от Taiwan Workshop Team.

❍ Пак с украинскими пограничниками и новыми видами стрелкового вооружения.

❍ Обновленный пак с бойцами российских ВДВ. Значительно улучшены текстуры, которые стали выглядеть намного реалистичнее, переработана анимация.

❍ 7 наземных и 7 воздушных видов техники.

❍ 4 вида оружия.

DVD CD Raven Shield

Тринадцать новых карт, тематические паки и map-unlocker, который открывает все оригинальные карты Raven Shield для игры в режиме Custom Mission (изначально они заблокированы, пока вы не пройдете их в режиме Campaign).

DVD CD Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

20 самолетов, 10 ландшафтов.

Заготовок

❍ Одна новая карта.

❍ 15 моделей.

❍ 4 "скина".

❍ Модификация Autoblink (добавляет в игру новую способность, позволяющую юнитам автоматически преодолевать небольшие расстояния при помощи Blink).

❍ Мод Flower of Light (добавляет в игру новый спелл - поток света с небес, выжигающий все недружественное в пределах экрана).

❍ Prism of Harmony (добавляет в игру новый спелл, который создает на поле боя волшебную призму и пропускает через нее луч, лечащий всех дружественных юнитов в округе).

DVD CD Command and Conquer: Generals

5 новых карт (Call of Tiberium Dawn, Crash Enemy, Execution, Operation Storm, Face 2 Face).

DVD CD Star Wars: Knights of the Old Republic

❍ Модификация New Female portrait (изменяет один из портретов женского персонажа, превращая невзрачную азиатку в симпатичную блондинку).

❍ Мод Shimaon's Set 2 - добавляет в игру два новых предмета - уникальную джедайскую робу и не менее уникальную золотую лазерную сабельку. Оба предмета обладают весьма высокими характеристиками: роба дает полный иммунитет к яду, холоду, огню и прочим гадостям, а меч дает способности Master Dueling и Master Two-Weapon Fighting. Найти и робу, и меч можно в гробнице Наги Садова (Коррибан). Кроме того, есть еще читерский вариант вышеупомянутого меча, который убивает любого врага с одного удара. Получить его можно, введя в консоли 'giveitem shi_w_lghtsbr01_instakill' (без кавычек).

❍ Shimaon's Head Mod (позволяет играть за одного из Темных Мастеров - Дарта Бэндона или Мастера Утара. Влияет только на внешность, но этого достаточно).

DVD CD Freelancer

❍ 7 программ (менеджер модов, редактор звездных систем, небольшой трактат по тактике игры и советы для начинающих, таблица с характеристиками кораблей, оружия и т.п., модификация для свободной игры - позволяет запускать другие моды в режиме freeplay без необходимости жестко следовать оригинальному сюжету Freelancer - убирает из игры сюжет, заставочный ролик, открывает точки прыжка из системы в систему).

❍ 5 кораблей.

❍ TZM - The Zetas Mod v1.3. Добавляет в игру новую систему Omicron Zeta, новую планету в систему Omicron Alpha, а также 4 новых базы в различных системах.

❍ Модификация Silver Fire Weapon Pack v1.3. Мод добавляет в игру 49 новых типов оружия, включая кластерные ракеты, электромагнитные мины, ракетные подвески, снайперское оружие и т.п. Приобрести новинки можно на следующих планетах: Manhattan, New London, New Tokyo, New Berlin, Malta, Crete.

❍ Модификация Freelancer Level 2. Предназначен, прежде всего, для мультиплеера, но вполне работает и в сингле. Добавляет в игру новые корабли, товары, системы, jumgate'ы и фракции. Изменяет некоторые элементы геймплея, вроде скорости движков крейсерского хода и т.п.

❍ Black Label Mod for Freelancer v1.2. Добавляет в игру 4 новых корабля: Starviper (планета Junyo), Slipstream (Battleship Hood и Bruschal Base), Camara (планета Junyo и база Freeport 9), Komodo Dragon (любой линкор дома Kusari). Также в моде появилась новая пушка Chain Gun, ракеты можно ставить в отсеки для торпед, в широкой продаже - редкие типы щитов и т.д.

❍ The Monkeys Mod v1. Добавляет в игру: новую фракцию Monkeys, находящуюся в альянсе с The Order, сражающуюся с Nomads и нейтральную ко всем остальным фракциям; планету Primus в качестве основной базы для фракции Monkeys; самый мощный в игре корабль Anubis MK2; случайные встречи с линкорами Nomads и главных домов (государств) Freelancer; новые высокоуровневые типы оружия и оборудования; новую звездную систему Nomads'ов, с блокпостом Monkeys; боле правдоподобное поведение AI (NPC корабли используют нанoботов и подзаряжающие батареи во время боя); изменения геймплея и т.д.

❍ Commodity Mod. Добавляет два новых типа товаров: заключенных (prisoners) и VIP-персон. Продать заключенных с большой прибылью можно на базах-тюрьмах вроде LPI Huntsville, LPI Sugarland и Fuchu. VIP можно продать по высоким ценам на любых круизных лайнерах. Кроме введения новых типов товаров, мод несколько изменяет цены уже существующих.

❍ Freeport 7 Cinematic Mod. Изменяет первый ролик одиночной игры. Чтобы запустить его, просто начните новую игру, предварительно удостоверившись, что вы отключили такие моды, как No Story или OpenSP.

❍ Liberty Screen Menu. Изменяет бэкграунд с планетой-вулканом в начальном меню Freelancer на дредноут. Также заменена музыка на более приятную.

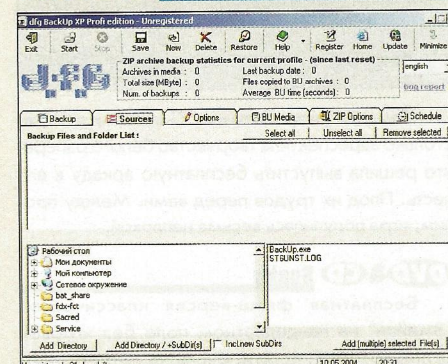
❍ Privateer: The Reckoning mod Beta v2.5. Превращает Freelancer в некое подобие Wing Commander Privateer. Добавлено большое количество кораблей, изменены названия фракций, типы оружия и товаров, динамика полета кораблей.

❍ Corsairs Mod. Добавляет в магазине на планете Manhattan большое количество высокоуровневых типов оборудования, оружия и щитов, а выставляет на продажу три корабля типа Corsair. Все это - по низким ценам.

❍ Lusitania System. Новая звездная система, в которую можно попасть через jumphole неподалеку от планеты Pittsburgh в системе New York. В системе обитают Zoner'ы, торгующие большим количеством различных товаров - можно очень быстро обогатиться на торговле. В системе имеются jumphole ко всем главным звездным системам сектора.

УТИЛИТЫ

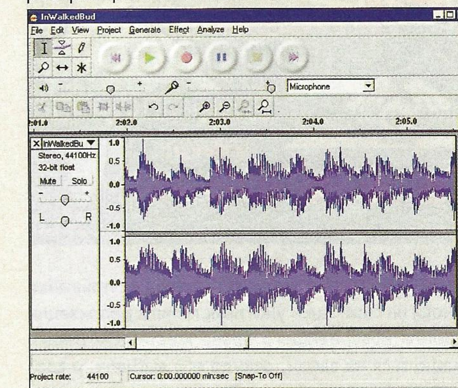
DVD&CD dfg BackUp XP 3.7.7



Одна из лучших программ для создания резервных копий данных ("бэкап") для любых видов носителей: HDD, ZIP, FTP, CD R/RW и т.д. Обладает гибкими настройками, позволяющими полностью автоматизировать процесс. Поддерживает шифрование и функцию "умного обновления" (smart update), - когда не изменившиеся файлы в ранее созданном бэкапе повторно не копируются. Резервируются при этом только новые и измененные файлы, что, в целом, экономит время создания резервной копии большого объема данных.

DVD Audacity 1.2.1

Audacity выпустила обновленную версию одноименного аудиоредактора, расширив возможности микширования звуков и наложения разнообразных звуковых эффектов. Редактор поддерживает импорт и экспорт всех популярных форматов аудио, включая: WAV, AIFF, MP3 и т.д. В рубрике "эффекты и фильтры" появилась очень полезная функция очистки звука от шумов, которая легко справляется с очисткой голосовой речи, записанной на диктофон или флэш-плеер. Удобный и продуманный интерфейс в сочетании с простотой использования сделали этот продукт конкурентоспособным даже в сравнении с последними версиями SoundForge. При этом Audacity не потеряла свой "фриварный" статус и до сих пор распространяется абсолютно бесплатно.



DVD FolderShare 3501

Сетевая утилита, использующая приватную модификацию технологии "Peer-to-Peer" (передачи данных без выделенных узлов) для предо-

ставления доступа к ресурсам персонального компьютера тем, кому вы пожелаете - членам семьи, друзьям, коллегам по работе и т.п. Система безопасной передачи данных с авторизацией пользователей и шифрованием поможет организовать приватную (защищенную) передачу данных доверенным пользователям посредством обычного web-обозревателя.

DVD&CD FreeProxy 3.72

Профессиональный прокси-сервер с поддержкой HTTP, SMTP, POP, FTP через HTTP, TCP Tunneling, NNTP и SOCKS5.

Если в вашей локальной сети есть потребность "выделения" доступа в интернет для пользователей ЛВС через один компьютер (на котором имеется интернет), то FreeProxy - один из самых легких и общедоступных путей для реализации данной задачи. Буквально через несколько минут после инсталляции FreeProxy, пользователи локальной сети смогут использовать практически все распространенные интернет-приложения: ICQ, MSN Messenger, почтовые клиенты, фтп-клиенты и прочие.

Кроме того, FreeProxy содержит встроенный модуль - небольшой веб-сервер, способный выступать в качестве сервера. Для установки и настройки веб-сервера разработчики предусмотрели подробный мануал, поставляемый вместе с дистрибутивом FreeProxy.

DVD&CD BDV Notepad 2.2

Удобный текстовый редактор, который может заменить стандартный блокнот Windows. BDV Notepad отличается расширенной функциональностью, удобным привычным интерфейсом, возможностью гибкой настройки и, к тому же, полностью бесплатен.

DVD&CD X-Fonter 4.3

Простой и удобный менеджер шрифтов (поддерживает TrueType и OpenType), позволяет устанавливать нужные шрифты и стирать ненужные. При этом X-Fonter предоставляет возможность сравнения не только различных шрифтов, но и их цветовой сопоставимости с другими шрифтами, стилями, а также просмотр шрифта в трехмерном виде (с использованием теней). Кроме того, в менеджер встроен графический редактор, позволяющий создавать и экспортировать в формат JPEG изображения с трехмерным текстом.

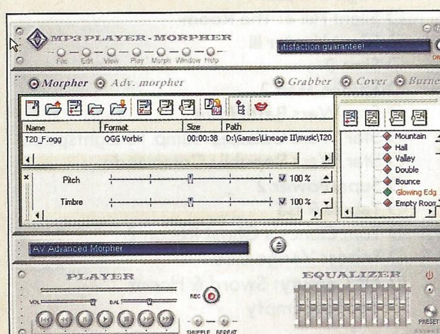
DVD&CD The Ad-Police 1.09

Достаточно одного запуска программы, чтобы избавить себя от дальнейшего посещения рекламных сайтов разношерстного содержания. В базе данных программы содержится более 21000 известных Ad-серверов. Рекомендуем!

DVD&CD AV MP3 Player - M 2.0.74

Перед вами одна из лучших "морфинг" аудио-студий, включающая в себя все, что необходимо для создания собственных римейков. Хотите сделать плавное перетекание между треками или добавить басов? Несколько секунд и все готово! Шестьдесят готовых эффектов смогут осуществить любую вашу задумку!

В дистрибутив "Морфера" входит музыкальный проигрыватель, утилита для оцифровки музыкальных дисков, мультимедийный конвертер, и даже программа для записи дисков с возможностью быстренько создать обложку для компакта.

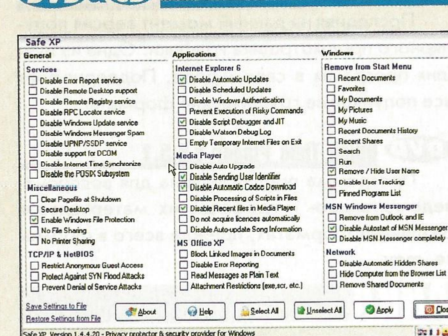


DVD&CD SpyBot-Search & Destroy 1.3

Утилита предназначена для обнаружения и удаления "теневых программ" - шпионских и рекламных модулей, которые используются различным ПО для онлайн-загрузки и отображения рекламы на вашем ПК. Кроме этого, подобные модули применяются для несанкционированного сбора данных о серфинге конкретного пользователя путем передачи информации о посещаемых веб-ресурсах на определенные сервера глобальной сети.

SpyBot-Search & Destroy имеет простой и понятный интерфейс (поддерживает множество языков, включая русский), что в совокупности с подробными пояснениями делают эту утилиту особо полезной для широкого круга пользователей - от администраторов и ИТ-специалистов до "обычных" юзеров, не имеющих особых знаний в данной сфере.

DVD&CD Safe XP 1.4.5.15



Safe XP позволяет улучшить производительность операционной системы: экономит системные ресурсы, ускоряет скорость загрузки ОС, работа с системой становится более безопасной и стабильной. Программа адаптирована как для новичков, так и для экспертов!

Пользователь никогда не узнает, какие зашифрованные данные передаются Windows XP (2000, ME, 98) в корпорацию Microsoft. И, представьте себе, Media Player, Internet Explorer и Outlook также передают данные при каждой появившейся возможности (подключение к с Сети или через определенное время). Кто-то скажет, что ПО проверяет "нет ли обновленных версий продукта", но количество передаваемой информации, использование внешних (скрытых) модулей, наводит на совершенно другие умозаключения.

ПАТЧИ

- Магия Войны: Тень повелителя. Обновление 1.2 для русской версии игры DVD&CD
- Conan v1.03 DVD
- Hitman: Contracts v1.74 DVD&CD
- Highway to the Reich v2.2.86 Patch DVD
- Spartan v1.013 UK DVD
- StarCraft: BW v1.11 DVD&CD
- StarCraft v1.11 DVD&CD
- Knights of the Temple: Infernal Crusade DVD
- WarCraft III: The Frozen Throne v1.15 (русская версия) DVD&CD
- WarCraft III: The Frozen Throne v1.15 (английская версия) DVD
- WarCraft III: Reign of Chaos (русская версия) DVD&CD
- WarCraft III: Reign of Chaos (английская версия) DVD
- Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Асы в небе. DVD

Обои для рабочего стола

- Guild Wars
- Psychotoxic
- Sonic Heroes
- Silent Hill 4: The Room
- World of WarCraft
- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- SpellForce: The Breath of Winter
- Yeti Sport
- Advent Rising
- Ragnarok Online
- Codename: Panzers
- Aura: Fate of the Ages

ХРАНИТЕЛИ ЭКРАНА

- Psychotoxic
- Sonic Heroes 1
- Sonic Heroes 2
- Warhammer 40,000: Dawn of War

СЕРВИС-ПАК

В этом разделе вы найдете множество программ, действительно полезных для игроков. Помимо чисто читерских вещичек типа ArtMoney и Cheatbook, в нашем сервис-паке и есть все необходимое для того, чтобы вы смогли просмотреть любые представленные на диске видеоматериалы.

DVD&CD CheatBook-DataBase MAY 2004

Прекрасный сборник кодов, читов, солюшенов для двенадцати платформ (PC, Playstation, Playstation 2, Sega, Nintendo 64, DVD, Gameboy Advance, Gameboy Color, Xbox, Gamecube, Dreamcast, Super Nintendo).

Охвачено 9125 игр. Из них для PC - 4944. Самые свежие читы к BloodRayne, Civilization 3 - Play the World, Command & Conquer - Generals, Quake 3 Arena, Age of Mythology - The Titans, Jagged Alliance 2, Kreed, Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights - Hordes of the Underdark, Elder Scrolls 3 - Morrowind...

Программа оснащена встроенным шестнадцатеричным редактором и утилитой перевода HTML-страниц в текстовые файлы.

DVD&CD ArtMoney SE v7.08

Программа ArtMoney создавалась как универсальный взломщик к любым играм. Она умеет сканировать память игры для поиска каких-то определенных значений (деньги, ресурсы и т.д.). Таких значений может быть много, и надо выбрать нужные, поэтому поиск разделяется на два этапа - поиск значений и отсев ненужных вариантов. В итоге получаем адреса памяти, в которых находятся числа, и их можно изменить на нужные. Специальные методы позволяют обмануть даже игры, в которых нет числовых видимых значений (например, графическая полоска жизни), или игры, которые кодируют свои данные. ArtMoney не работает в режиме сетевой игры (т.е. человек против человека), поскольку деньги могут дублироваться на нескольких компьютерах, и изменение количе-

ства денег на одном (на вашем) не приводит к успеху, хотя и тут есть исключения.

Примечание: в отличие от Magic Trainer Creator, программа работает под Windows 2000/XP.

DVD&CD LX-Cheat-Container v4.0

Программа предназначена для хранения, просмотра, редактирования и добавления читов. В исходном варианте имеются читы для PC, PSX и N64.

DVD&CD DOSBox v0.61

Программа позволяет превратить ваш "пень" в 286 эйтишку, с поддержкой XMS или EMS и эмуляцией наличия карты SoundBlaster. Теперь можно играть в DOS'овские игрушки.

DVD&CD BSPlayer v.1.00.808

Превосходный проигрыватель видео- и аудиофайлов (avi, mpg, asf, wmv, wav, mp3), главная специализация - видео и divx. Множество функций, выбор звуковой дорожки, субтитры (в форматах MicroDVD, Subviewer, SubRip), плавное масштабирование экрана, эквалайзер, сохранение кадра в файл.

DVD&CD Dragon UnPACKer v5.0.0.129 RC4

Бесплатная утилита Dragon UnPACKer предоставляет возможность просмотра, извлечения, редактирования и компоновки ресурсов из различных игр. Под ресурсами, естественно, подразумевается что-то вроде больших архивов с данными - картинки, текстуры, звуки и т.д.

DVD&CD Htm to Chm 3.0.6

Каждый из вас сталкивался с неудобством при сохранении html файла или даже целого сайта. Чаще всего на выходе получаем множество файлов, в котором трудно разобраться. Две замечательные программы от одного разработчика помогут в этом. SaveChm - плагин для Internet Explorer. После установки этого плагина на панели IE появится кнопка, и после единственного клика просматриваемая страница сохранится в формате Windows Help (.CHM). Htm2Chm - отдельная программа, которая может превратить набор html файлов в этот же формат, да еще и проиндексировать его для удобства доступа. Все, что нужно сделать, - это скачать сайт любой предназначенной для этого программой и, запустив Htm2chm, указать ему главный файл.

DVD&CD FreeZip! 2.3.0

Free Zip! - бесплатный аналог коммерческого архиватора WinZip. Не имеет никаких недостатков при сравнении функциональности в плане распаковки данных, но сокращены возможности создания архивов.

DVD&CD Fresh Download 7.00

Fresh Download - бесплатный менеджер закачек со стандартной возможностью прерывать и возобновлять загрузку, а также скачивать файл сразу несколькими частями с помощью соответствующего числа обращений к разным сегментам файла, что ускоряет загрузку, особенно с серверов с маленькой пропускной способностью или ограничением трафика на одно подключение. Поддерживает интеграцию с обозревателем Internet Explorer.

DVD&CD IrfanView v.3.91

Последняя на данный момент версия популярного просмотрщика графики. Одна из лучших программ в своем роде. Поддерживает все популярные графические форматы.

DVD Quick Time Player v.6.5.1

Программа предназначена для воспроизведения видео- и графических материалов в различных форматах, прежде всего в формате .mov.

DVD Swiff Player 1.1

Профессионально выполненная программа для просмотра Flash файлов. Располагает всеми функциями для просмотра анимационных роликов, в том числе прокруткой, паузой, позволяет просмотр в полноэкранном режиме, зацикливание. Ассоциирует с собой файлы .swf.

DVD&CD Windows Media Player

Стандартный проигрыватель медиафайлов Windows - аудио и видео. Девятая версия позволяет просматривать диски DVD (после дополнительной установки необходимых кодеков) и менять скины. Есть еще куча фишек, которыми большинство из нас все равно никогда не будет пользоваться. В инсталляционном пакете имеются последние версии кодеков, которые устанавливаются вместе с этим плеером.

DVD Winamp 5.03a Full

Старина Winamp стал просто супер-пупер проигрывателем! Крутит он теперь почти что все, что крутить можно, за исключением QuickTime'овских файлов. Выглядит новая версия тоже очень и очень достойно, поддерживает кучу скинов (в том числе и от старых версий), раздвигается во все стороны, экран можно отделить от панели управления и еще много-много чего хорошего. Компания Nullsoft явно не собирается сдавать позиций, и это не может не радовать.

DVD K-Lite Codec Pack 2.26 Full

Сборник популярных видеокодеков.

DVD Codecs All in One

Набор кодеков.

DVD Real Alternative 1.23

Бесплатный мультимедийный проигрыватель Real Alternative предназначен для воспроизведения файлов формата RealMedia, являясь альтернативой коммерческому продукту - RealPlayer.

СИМВОЛИКА


- материалы, которые присутствуют на CD и на DVD.


- полностью на DVD, но кое-что уместилось и на CD.


- только на DVD.

ЛАБОРАТОРИЯ КАСПЕРСКОГО

Свежая версия антивируса.

ПОДПИСКА

Н

E-3 2004

Выкладка материалов, посвященных выставке E3, стала для нас доброй традицией. В этом году объем DVD удвоился, а вместе с ним увеличился и раздел, посвященный самой известной игровой выставке.

В разделе E3 можно будет найти свыше шести десятков видеороликов из представленных на E3 игр. Как и в прошлом году, наибольший интерес представляет видео из Half-Life 2, снятое во время презентации нашими коллегами с сайта GameSpy. Вас ждет получасовая демонстрация игрового процесса одного из наиболее ожидаемых проектов этого года. Не менее интересно посмотреть видео из таких вещей, как Sid Meier's Pirates!, BloodRayne 2, Medal of Honor: Pacific Assault и многих других. Наиболее внушительную линейку игр представила "1С". Свыше двадцати проектов, и практически к каждому из них есть видеоролик. Вот лишь наиболее интересные из них: You Are Empty, "Капитан Блад", "Морской Охотник", Rig'n'Roll, "Звездные волки" и XIII Century: Sword & Honor.

Игры, видео из которых вы сможете найти на нашем DVD

- Вивисектор: Зверь внутри
- Восхождение на трон
- Звездные волки
- Капитан Блад
- Карибский кризис
- Космические рейнджеры 2
- Морской охотник
- Advent Rising
- Aura: Fate of the Ages
- Auto Assault
- BloodRayne 2
- Brothers in Arms
- Call of Duty: United Offensive
- Catwoman
- Chaos League
- Codename: Panzers
- Cold War
- D-Day
- Dark & Light
- DOOM 3
- Dungeon Lords
- F.E.A.R.
- Half-Life 2
- Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
- Juiced
- Lineage II: the Chaotic Chronicle
- Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth
- Lula 3D
- Medal of Honor: Pacific Assault
- Medieval Lords
- Men of Valor: Vietnam
- Necrophobia
- Rig'n'Roll
- Rome: Total War
- Saga of Ryzom
- Silent Hill 4: The Room
- Silent Hunter III
- Sims 2
- Spider-Man 2
- Star Wars Battlefront
- Star Wars Galaxies: Jump To Lightspeed
- Star Wars Republic Commando
- SuperPower 2
- Tabula Rasa
- Tom Clancy's Ghost Recon 2
- Tribes: Vengeance
- XIII Century: Sword & Honor
- You Are Empty

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс__________ Адрес____________________

Ф.И.О.______________________________

Телефон__________ E-mail____________________

Извещение



Сбербанк России

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001
(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)

ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ____ коп.

Кассир

Плательщик (подпись) __________

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001
(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)

ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Квитанция

Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ____ коп.

Кассир

Плательщик (подпись) __________

350 лет назад
я первый раз
оформила
подписку на
"Навигатор"
и не жалею
об этом...

Варианты подписки на журнал “Навигатор Игрового Мира”:

1 По объединенному каталогу “Пресса России” 2004 второе полугодие

(зеленый каталог, страница 341)
38888 - без CD, 29666 - с 2CD, 10323 - с DVD



2 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2004 второе полугодие

(красный каталог, страница 385)
82561 - без CD, 82562 - с 2CD, 82563 - с DVD



3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО ”Навигатор Паблишинг”
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **744-67-87** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказным письмом.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц	Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Июль 2004 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Август 2004 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Сентябрь 2004 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Октябрь 2004 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Ноябрь 2004 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Декабрь 2004 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐

(*отметьте нужные варианты* ■)

ИТОГО ________ (*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. адрес плательщика)

____
(ИНН)

№ ____________________
(номер лицевого счета (код) плательщика)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. адрес плательщика)

____
(ИНН)

№ ____________________
(номер лицевого счета (код) плательщика)

вечерний
неограниченный доступ
интернет
20:00-00:00

тариф "Вечерний. Неделя"

6$/ неделя

+ 1 час дополнительно

тариф "Вечерний. Месяц"

22$/ месяц

+ 5 часов дополнительно

Дополнительный доступ
$0.5/час с 00:00 до 09:30
$1/час с 09:30 до 20:00
Все налоги включены

Регистрируйся: (095) 995 1060,
234-0056, 745-7171
имя: demo, пароль: demo
http://www.zenon.net/services/dialup/



www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

CALL OF DUTY™

Никогда еще война не была такой реальной.







Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская. 4а;
Беренгов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,»а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3\5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул, Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Al»;
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Ватутина, 27;
ул. Челюскинцев, 15
проспект Димитрова, 7, «Меломан»;
Красный проспект, 74, 3 этаж, «Си-Дюк»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "7Я"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»;
ул. Серафимовича, 79, оф. 17;
Компания «Энджин»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
ул. Стара Загора, 139, ТЦ «ЗАГОРКА»;
ул. Ульяновская, 18 ТЦ "Вавилон"
ул. Юных Пионеров, 146 "Метида"
ул. Карла Маркса 510Б, 15 мкр. "25 часов"
ул. Садовая, 263
ул. Ульяновская/Самарская, 18/199;
ул. Юных Пионеров, 146

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А, пом 4-Н. «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диггер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИС

Тольятти
ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алеся»;
пр. Степана Разина 9а ТД"Славянский" комната №11.

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137

Челябинск
ул.Российская, 281

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Беляево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского,

Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе

М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д.1, Измаиловский вал д.3, Пятницкая д. 3

Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52 Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2

Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.

Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57

Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.зп12к., Тверская 25/9
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадра Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,